ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ!

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР

#07 (160) АПРЕЛЬ 2004



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

СТР. 76

ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ

ВИВИСЕКТОР

СТР. 30 ГРИНПИС ОТДЫХАЕТ

GRAN TURISMO 4

СТР. 36

ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

СТР. 86

ФОЛАУТ, ДА НЕ ТОТ

RISE TO HONOUR

ИГРОВОЙ ДЕБЮТ ДЖЕТА ЛИ СТР. 18

ИГРЫ НОМЕРА:

Beyond Divinity / **Тормозилки** / This is Football 2004 / **Restricted Area** / Bujingai: The Forsaken City / **Rallisport Challenge 2** / Операция Silent Storm: Часовые / **DOOM III** / ToCA Race Driver 2 / **Freedom Force vs. the Third Reich** / Burnout 3 / **Wehrwolf** / Pokemon Colosseum / **Showdown: Legends of Wrestling** / Jagged Alliance 2: Wildfire / **Deadly Skies III** / Pitfall: The Lost Expedition / **Революционный Квест** / Conan: The Dark Axe / **Destruction Derby Arenas** / Осада / **Король Друидов II** / Jack The Ripper / **Mafia** / Fenimore Fillmore: The Westerner / **Lords of Everquest** / Underworld: The Eternal War / **Gregory Horror Show** / B.C.V. : Battle Construction Vehicles

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 07>



パソコンとファミコンのゲームマガジン

ゲ〜ムランド



#07 (160) 四月 2004

ゼーイムスボンド 007一か八か

スパイの事業 ページ76

ビビセクトル

ページ30 グリーンピースに、お休みなさい！

グラントリズモ 4

ページ36

成年の玩弄物

フォールアウシト 鉒の反愛団体

ページ86 間違うフォルアウト

ジェットリーの初手 テイズシホノー

ページ18

雑誌号のゲーム

ベヨンヅ ヴィニチュ / **トルモジルキ** / チス イス フォオツバッル 2004 / **レスツリグテヅ アレア** / ブジンガイ チ フォルサケン シチュ / **ラッリスボルツ チャッレンゲ 2** / オペラチヤ シャイレンツ シュトルム チャソウィエ / **オムIII** / トガライシュ ヅリヴェル 2 / **フレードム フォルシ vs. チ チルヅ レイチュ** / ブルノーツ 3 / **ウェフルヲルフ** / ボケモン コッロッセウム / **ショウドウン レゲンヅス オフ ウレスツリング** / ジャッゲヅ アッリアンセ 2 ウィルヅフィレ / **デアヅリュ スキエスIII** / ピツファッル チロスツ エクスペヂチーン / **レヲリュチーンニー クウェスツ** / コナン チ ダルク アクセ / **デスツルクション デルビュアレナス** / オサダ コロル ヅルイドウ 2 / **ジャク チ リッペル** / マフィア / **フェニモレフィッルモレ チ ウェ**

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 07>

АПРЕЛЬ #07 (160) 2004

В НОМЕРЕ



ХИТ?!
GRAN TURISMO 4 ПОКАЖЕТ ВАМ, ЧТО ТАКОЕ ГОНКИ!!! /36



ДЕМО-ТЕСТ
BEYOND DIVINITY – RPG СТАРОЙ ЗАКАЛКИ СНОВА С НАМИ! /48



ТЕМА НОМЕРА
СМОЖЕТ ЛИ RISE TO HONOUR ЗАМЕНИТЬ НАМ НАСТОЯЩЕЕ ГОНКОГСКОЕ КИНО? ВСТРЕЧАЙТЕ ПЕРВУЮ ВИДЕОИГРУ С ДЖЕТОМ ЛИ В ГЛАВНОЙ РОЛИ! /18



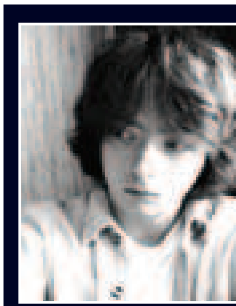
ОБЗОР
ВСЯ ПРАВДА О 1917 ГОДЕ В ИГРЕ «РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КВЕСТ» /84



ОБЗОР
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL СДЕЛАЕТ ВАС МУТАНТОМ! /86



СПЕЦ
ВНИМАНИЕ! НАЧИНАЕТСЯ «БОЛЬШАЯ ДИСКОТЭКА»! ДИ-ДЖЕЙ КУПЕР РАССКАЖЕТ ВАМ, КАК ОТТЯГИВАЮТСЯ НАСТОЯЩИЕ ГЕЙМЕРЫ. ТАНЦУЮТ ВСЕ, ВКЛЮЧАЯ БАБУШЕК, СЕСТЕР И ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ! /24



Доброго!

Первым из российских глянцевых изданий «Страна Игр» выходит на рынки дальнего зарубежья. И какие рынки! Наверняка вы уже рассмотрели обложку на предыдущей странице?

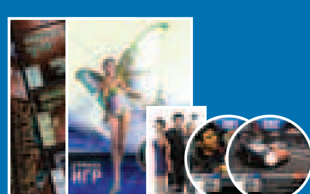
Все правильно: с нынешнего месяца наш журнал издается на территории Японии. Наш стратегический партнер, издательство Nippon Game Bunko, планирует в скором времени довести тираж местной «Страны Игр» до пятисот тысяч экземпляров и составить, таким образом, внушительную конкуренцию знаменитому журналу Famitsu Weekly, с которым часто сравнивают русскую «СИ». Наполнение японского журнала будет по большей части повторять оригинал, только рубрику «Банзай!» сменит цикл статей об отечественной мультипликации (в дебютном номере фигурирует большой рассказ о Чебурашке, любимом в Стране восходящего солнца не меньше, чем на исторической родине).

Одной только Японией экспансия (game)land в Азию не ограничится: в данный момент наша компания занимается поиском партнеров для запуска «Страны Игр» в Китае и Южной Корее. Таким образом, совсем скоро российская игровая пресса в лице нашего журнала станет самой массовой в мире. С чем я вас и поздравляю в этот праздничный день!

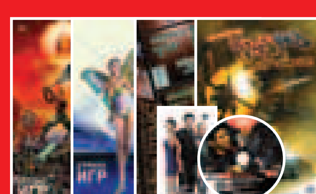
– А.КУПЕР

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ОБЛОЖКЕ: Звезда гонконгских боевиков Джет Ли ворвался в игровую индустрию.



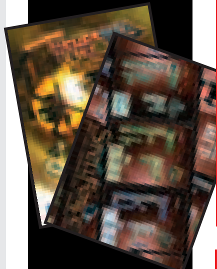
ОБЗОР

НОВЫЙ ШПИОНСКИЙ БОЕВИК JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING ПРИЯТНО УДИВИЛ РЕДАКЦИЮ. С КАЖДЫМ НОВЫМ УРОВНЕМ ИГРА ДАРИТ ГЕЙМЕРУ МАЛЕНЬКИЙ КУСОЧЕК БОЛЬШОГО СЧАСТЬЯ /76

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- NVIDIA DAWN
- FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- ТОРМОЗИЛКИ
- SPELLFORCE TREE

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№07 (160) апрель 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Разумкин razum@gameland.ru главный редактор
Алексей Ларичкин chikitos@gameland.ru редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru редактор
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Максим Бакановкч baxx@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru лит.редактор/корректор

DVD/CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ROCKSTAR GAMES подтвердила, что следующая игра в серии GTA будет называться Grand Theft Auto: San Andreas. Выйдет она в США 19 октября этого года, в Европе – 22 октября, только на PlayStation 2.

SONY ОФИЦИАЛЬНО ОБЪЯВИЛА, что PSP будет совместима как с PS2, так и с PSX. Кроме того, портативные консоли смогут обмениваться данными и между собой.

NINTENDO УЖЕ НЕ В СИЛАХ удовлетворить спрос на GameCube в США. Запас приставок на складах подходит к концу, поэтому сейчас компания ищет возможности поставлять туда консоли из других регионов.

В XBOX-ВЕРСИИ DOOM 3 появится эксклюзивный для этой платформы кооперативный режим. Но представители Vicarious Visions (компании, занимающейся портированием Doom 3 на Xbox) не уточнили, будет ли этот режим онлайновым или речь идет о split-screen.

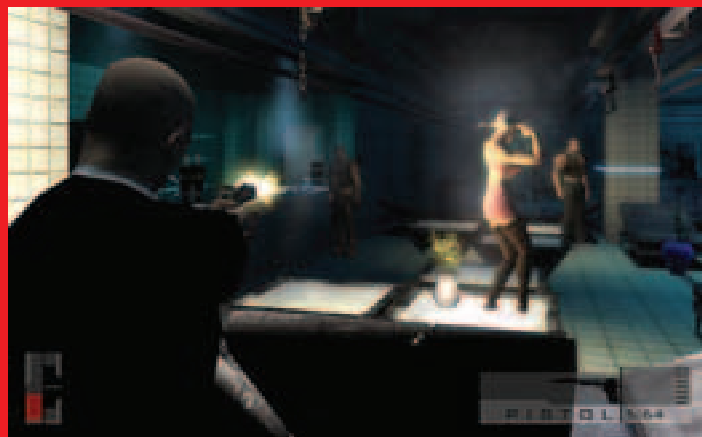
В СЕТИ ПОЯВИЛИСЬ СЛУХИ, что Electronic Arts работает над новой частью Need for Speed. Представители компании отказались от каких-либо комментариев по этому поводу.

УОРРЕН ЗАЙД (WARREN ZIDE), создатель «Американского Пирога» и «Пункта Назначения», купил права на съемки фильма по мотивам Soul Calibur. В основу сюжета лягут события обеих частей знаменитого файтинга.

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ EIDOS

Компания Eidos подвела итоги работы за 6 месяцев текущего финансового года. Прибыль издательства выросла с $9.86 млн. в прошлом году до $12.96 млн. При этом, правда, снизился оборот. Аналитики компании считают, что причина этого в падении курса доллара и не слишком удачных продажах продукции компании в США.

Вдохновленная ли успехом своей деятельности или по еще каким причинам, Eidos объявила о намерении приобрести IO Interactive – студию, создавшую боевик Hitman. Компании сотрудничали уже несколько лет, поэтому подобное решение не вызвало особого удивления. Сейчас IO Interactive работает над Hitman: Contracts. Игра должна выйти в апреле этого года. А Eidos, тем временем, уже анонсировала четвертую часть сериала, которая появится на свет весной 2005 года.





Но и на этом громкие анонсы не заканчиваются. В недрах Crystal Dynamics вовсю кипит работа над новой частью Tomb Raider. По словам разработчиков, у них уже есть играбельная рабочая версия. Мы имеем все основания полагать, что новая инкарнация сериала будет в значительной степени отличаться от всего, что мы видели раньше. Eidos поручила разработку проекта Crystal Dynamics, а не Core Design именно потому, что в последние годы игры из этого сериала продавались все хуже и хуже. Ходят слухи, что процесс создания новой части Tomb Raider курирует Уоррен Спектор (Warren Spector), «отец» Deus Ex. ■

NINTENDO DS: ТШШШ... ПРИЕМ!

По неофициальным данным, Nintendo DS, помимо наличия двух экранов, порадует своих владельцев еще и возможностью многопользовательской игры. Устройство будет поддерживать беспроводной сетевой протокол наподобие Bluetooth. Кроме того, Nintendo DS сможет проигрывать видео, записанное на флэш-карты. Интересно, как при этом будет (и будет ли вообще?) использоваться второй экран? Если Nintendo придумает что-то оригинальное, это сможет дать ее новому устройству пусть незначительное, но преимущество перед PSP. ■

XBOX NEXT: ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС ПРИПОДНИМАЕТСЯ

Microsoft заключила соглашение с израильской компанией M-Systems о том, что та займется поставкой флэш-памяти для Xbox Next. Само по себе это ничего не значит, однако Дов Моран (Dov Moran), глава M-Systems, сказал о том, что и так уже давно у всех на устах: в Xbox Next не будет жесткого диска. Флэш-память, производимая возглавляемой им компанией будет единственным компонентом консоли, который будет использоваться для долговременного хранения информации. Ее объем пока не сообщается, но M-Systems производит флэш-диски емкостью от 16 Мбайт до 47 Гбайт. При этом официальные представители Microsoft поспешили назвать заявление Морана не более чем его личным предположением. Никаких официальных анонсов по поводу наличия или отсутствия жесткого диска у консоли пока не делалось. Оно и понятно. Microsoft все-таки хочет услышать, что планирует сделать Sony в PS3.

Долгое время все считали, что первую информацию о «начинке» Xbox Next мы услышим на GDC, однако выяснилось, что на конференции речь пойдет не о «железе», а об играх для грядущей консоли (да и то, судя по официальному заявлению Microsoft, обсуждаться будут не столько конкретные проекты, сколько общие вопросы). Однако при этом некоторые разработчики уже получили первые прототипы комплектов для разработки ПО под Xbox Next. Это двухпроцессорные системы, основанные на G5 PowerMac и Radeon 9800. Не исключено, что это даст Microsoft ощутимое преимущество в гонке консолей нового поколения. Хотя предоставленные прототипы по своим возможностям далеки от самого Xbox Next (который, судя по всему, будет шестипроцессорным), их наличие позволит разработчикам уже сейчас начать работу над конкретными проектами. К тому же, нельзя исключать, что им известно о спецификациях приставки больше, чем широкой общественности. ■

КОРОТКО

РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ DAY 1 STUDIOS, создавшие в свое время великолепный MechAssault для Xbox, сейчас работают над пока не названным проектом для Xbox Next. Не исключено, что какие-то материалы из игры будут продемонстрированы на GDC 2004.

НА E3 2003 ПИТЕР МОЛИНЕ (Peter Molyneux) во всеуслышание объявил, что в Fable будет многопользовательский режим. Однако недавно разработчики признались, что не успеют включить его в игру. Это хорошая новость, так как она означает, что в планы Big Blue Box все-таки входит когда-нибудь закончить свой грандиозный проект.

SILENT HILL 4: THE ROOM выйдет в Японии 17 июня, одновременно на PS2 и Xbox. Американский релиз намечен на осень.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

TOKYO GAME SHOW: БОЛЬШЕ КОМПАНИЙ, БОЛЬШЕ ПЛАТФОРМ

В этом году Tokyo Game Show будет проходить с 24 по 26 сентября. Computer Entertainment Supplier's Association, организатор ежегодной выставки, хочет, чтобы в этот раз на шоу были представлены не только проекты для традиционных платформ, но и широкий спектр онлайновых игр и игр для мобильных устройств. Кроме того, CESA надеется привлечь к участию в выставке большое число тех компаний, которые до сих пор редко появлялись на TGS: производителей «железа» и периферийных устройств, интернет-провайдеров, а также представителей школ, обучающих искусству создания игр. Год от года расширяется и аудитория посетителей шоу. Если раньше на TGS ходили в основном хардкорные геймеры, в прошлом году CESA сделала все, чтобы привлечь и игроков-казуалов. А в этом году усилия ассоциации будут направлены на то, чтобы поднять интерес бизнес-сообщества к выставке. Ожидается, что всего в TGS примет участие 120 компаний, а посетить шоу должны около 150 тыс. человек. ■

КОРОТКО

▸ КОМПАНИЯ UBISOFT ПРОВОДИТ в России специальную акцию. Покупатели игр Beyond Good & Evil или XIII в качестве подарка получают детальное их прохождение от журнала «Путеводитель». Спешите, количество призовых копий ограничено!



▸ РЕЛИЗ THE FALL: LAST DAYS OF GAIA перенесен на неопределенный срок из-за избытка креативных идей у разработчиков.

▸ КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» совместно с сетью магазинов «СОЮЗ» запустила акцию «2 игры по цене 1». Теперь в любом магазине «СОЮЗ», приобретая одну игру в DVD-упаковке за 199 рублей, вы получаете в подарок еще одну игру бесплатно!

▸ ОПУБЛИКОВАННЫЙ ФИНАНСОВЫЙ отчет компании SCi упоминает о находящейся в разработке новой игре из серии Carmageddon. Выход намечен на 2005 год на PC, PS2 и Xbox, и кроме этого пока ничего не известно.

▸ РЕЛИЗ FALCON 4 GOLD: Operation Infinite Resolve от G2 Interactive отменен.

КОРОТКО

▸ KONAMI СОБИРАЕТСЯ выпустить суперпопулярный Pro Evolution Soccer на Xbox в конце 2004 года.

▸ АМЕРИКАНСКИЙ И ЕВРОПЕЙСКИЙ релизы Dead or Alive Ultimate перенесены на лето. Причина банальна: разработчики говорят, что хотят довести проект до совершенства.

▸ ЭНТУЗИАСТЫ ИЗ ЧИСЛА ФЭНОВ Neverwinter Nights работают над расширением к игре, получившим название (которое в будущем, возможно, изменится) Community Expansion Pack. В планах разработчиков – добавить в игру 450 монстров, кучу всевозможного оружия и брони, а также более 120 портретов NPC. Дополнительных приключений в первой версии не будет – эта радость появится только с обновлениями.

▸ НОВАЯ ИГРА ПРО «ЧЕРВЯКОВ» – Worms Golf – увидит свет в мае... Правда, лишь на мобильных телефонах. Как следует из названия, это гольф в его извращенном понимании – к флажкам у лунок привязаны червяки, а загонять в эти самые лунки придется не мячики, а гранаты.

▸ КОМПАНИЯ JUST FOOTBALL выпустила целых семнадцать обновлений к игре Club Manager – ровно по одному на каждую «клубную» версию.

▸ УПРАВЛЯЮЩИЙ TAKE-TWO Interactive Джеффри Лапин заявил о том, что «Max Payne 2 вышел в ноябре и продажи его идут не очень хорошо. А если сравнивать с нашими ожиданиями, то и вовсе плохо». Полным сюрпризом на этом фоне стало заявление о том, что ведется разработка третьей части игры. «Это брэнд, который хорошо известен всем и каждому», – заявил Лапин.

МАКГИ – В ENLIGHT!

Третьего марта состоялось в высшей степени знаменательное событие – известный деятель игровой индустрии Американ МакГи (American McGee) стал креативным директором Enlight Software. «Американ – один из наиболее одаренных дизайнеров в области компьютерных игр и интерактивных развлечений, – заявил теперешний коллега МакГи по Enlight Тревор Чан. – Это большой шаг вперед для Enlight, работать вместе с Американом МакГи было моей целью уже давно». А вот что теперь станет с проектом American McGee's Oz, равно как и со студией Carbon6, где МакГи работал до недавних пор, – абсолютно неизвестно. ■





ГАРРИ ПОТТЕР ПРОДВИГАЕТ EYETOY В МАССЫ

Electronic Arts станет первым независимым издателем, который выпустит игру с поддержкой аксессуара EyeToy. Речь идет о Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, который должен выйти 28 мая. EyeToy будет использоваться в многочисленных мини-играх: ловле шоколадных монстриков, погоне за снитчем и т.д. Кроме того, применение найдут и функции микрофона, заложенные в EyeToy (до сих пор они практически не использовались). Поддержка Electronic Arts, безусловно, расширит и без того немалую аудиторию владельцев аксессуара. Однако тот факт, что «продвигать» EyeToy будет игра по лицензии Harry Potter, лишний раз подтверждает, что устройство предназначено прежде всего для детей. ■



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

GOLDENEYE 2 БЫТЬ: ТЕПЕРЬ УЖЕ ОФИЦИАЛЬНО

Хотя о существовании GoldenEye 2 все и так уже знают, Electronic Arts смогла-таки удивить журналистов, официально анонсировав игру. Во-первых, выяснилось, что выйдет она уже этой осенью. А во-вторых, крайне необычным обещает стать сюжет GoldenEye 2. Дело в том, что Джеймс Бонд был уволен со службы Ее Величества за злоупотребление лицензией на убийство и попал прямиком в преступный мир. Там он познакомился с очаровательной личностью по фамилии Голдфингер. Теперь его задача – захватить власть над крупнейшей преступной организацией в мире. Надеемся, подробности последуют в ближайшее время. ■

КОРОТКО

РОССИЙСКИЙ РЕЛИЗ Jagged Alliance 2: Wildfire состоится стараниями компании «Руссобит-М».

DIGITAL EXTREMES, основанная одним из создателей Unreal Джеймсом Шмальцем, заявила, что все еще работает над шутером Pariah. Впрочем, кроме этого, ничего нового ни о геймплее, ни о сюжете, ни о дате выхода сказано не было.

НЕТ ЧИСЛА АНОНСИРУЕМЫМ MMORPG. Очередная онлайновая вселенная – Vanguard: Saga of Heroes от Microsoft Game Studios и Sigil Games Online. Автор игры – Брэд МакКуэйд, принимавший самое деятельное участие в работе над EverQuest. Тем временем к Sigil Games присоединился Майк Хатчинс, работавший над EverQuest в должности дизайнера. По всей видимости, именно он займется Vanguard.

КОРОТКО

BLIZZARD ЗАКРЫЛА ЕЩЕ 282 ТЫСЯЧИ аккаунтов на Battle.Net, которые были так или иначе связаны с хакингом и читерством, а 1100 CD-ключей были забанены раз и навсегда.

РОЛЕВАЯ ИГРА DRAKENGARD от Square Enix будет выпущена на территории Европы и Австралии в мае компанией Take Two Interactive.

БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ MICROSOFT Technologies Эрб Марселас и Чес Бойд основали независимую студию Emogence, которая в настоящее время работает над своим первым проектом, FPS/RPG Grafan. Игра разрабатывается на основе собственного движка и выйдет в течение этого года.

DRIVER 3 БУДЕТ ПОРТИРОВАН на мобильники стараниями компании Sorrent. Все версии выйдут в июне.

ДИСТРИБЬЮЦИЯ ИГР KONAMI для PC в Северной Америке отныне переходит в компетенцию VU Games.

ЕЩЕ ОДНА КОНСОЛЬ?

Джеймс МакДональд (James McDonald), глава Scientific Atlanta, объявил, что его компания занимается созданием устройства все-в-одном. В частности, оно сможет выполнять функции игровой консоли, которая, как убеждают создатели системы, сможет конкурировать с продукцией Sony, Microsoft и Nintendo. Как и Phantom, о котором мы недавно рассказывали, устройство, скорее всего, будет не продаваться в магазинах, а распространяться интернет-провайдерами. МакДональд сообщил, что разработчики уже заняты созданием игр для новой системы. Однако даже приблизительная дата ее выхода пока не называется. ■

SAMMY И SEGA ЗАРАБОТАЮТ МИЛЛИАРД

Новый президент Sega (и, по совместительству, глава Sammy), Хадзиме Сатоми (Hajime Satomi), надеется, что к марту 2006 году общая прибыль обеих компаний достигнет отметки в $1 млрд. При этом доля Sega должна составлять не менее $200 млн. Во всяком случае, таковы планы Сатоми. Учитывая нынешнее не слишком стабильное положение Sega, цель можно назвать весьма амбициозной. В то же время, нельзя не отметить, что с тех пор, как компанию фактически стала контролировать Sammy, дела ее пошли в гору. Если поставленная Сатоми цель будет достигнута, мы увидим одно из крупнейших и самых влиятельных издательств в мире. По масштабу его можно будет сравнить с Nintendo. Правда, необходимо учитывать, что значительная часть этого миллиарда (потенциального) Sammy заработает на продаже игровых автоматов pachinko. Однако для Sega не так важно, как именно заработаны деньги, если за ее спиной будет стоять гигант, ежегодная прибыль которого составляет $800 млн. При всем при этом планы Sammy в отношении Sega пока до конца не ясны. Не исключено, что будет создан холдинг, в который войдут обе компании. Однако возможен и вариант, при котором Sega превратится в одно из подразделений Sammy и полностью потеряет самостоятельность. ■

СДЕЛАЙТЕ СВОИМ УШАМ ПОДАРОК!

Всем неравнодушным к тому, как именно звучит ваша игровая система, будет интересен следующий примечательный факт. 27 февраля в Москве, на Краснохолмской набережной, дом 3, открылся внушительных размеров музыкальный магазин «МузТорг». Среди сотен различных инструментов, микшеров и аксессуаров разместились самые продвинутые усилители и акустические системы. Сами понимаете, каким образом наличие последних может преобразить весь игровой процесс. Отменного качества «компьютерная» очередь из АК-47 и звуковой ряд в формате Dolby Pro Logic II на PS2 раскрывают свой потенциал только при наличии соответствующей техники. Новорожденный «МузТорг» предоставит необходимые для этого решения. Немаловажным фактором в выборе именно этой торговой марки является гибкая система скидок, возможность кредитования и различные конкурсы, постоянно проводящиеся на территории «МузТорга». Персонал магазина состоит из высококлассных музыкантов, которые не только помогут выбрать необходимое вам оборудование, но и устроят небольшой мастер-класс по его эксплуатации. ■





КОРОТКО

НАЧАТО БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ «Homeplanet: Игра с огнем», дополнения к вышедшему в прошлом году космическому симулятору от Revolt Games и «Руссобит-М».

БЕШЕНЫЙ СПРОС на пошаговую стратегию Dominions II: Ascension Wars привел к тому, что компания Shrapnel Games вынуждена во второй раз печатать дополнительный тираж.

ЗАКРЫТА СТУДИЯ UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS, подразделение шведского издателя Daydream. Видимо, игры, созданные этой конторой, оказались гораздо менее уникальными, чем ее название.



NOKIA 2300

В кругу друзей

Новый телефон Nokia 2300.
Он готов.
Тусоваться вместе с тобой.
Висеть в чате, болтать.
Играть, веселиться.

- Встроенная громкая связь
- Быстрый доступ к функции SMS
- Продолжительное время работы
- Полифонические мелодии звонка
- Сменные панели и клавиатура
- Виброзвонок
- Игры
- FM-радио

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

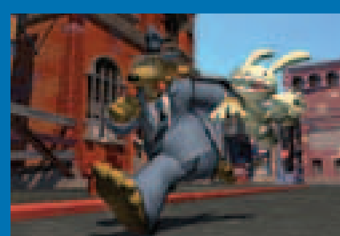
www.nokia.ru

«КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ» ОТ ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts собирается сделать игрокам предложение, от которого они не смогут отказаться. Уоррен Дженсон (Warren Jenson), финансовый директор, рассказал журналистам, что в недрах компании уже идет работа над игрой по мотивам легендарного «Крестного отца» (The Godfather) Фрэнсиса Форда Копполы. Никакой конкретной информацией о проекте разработчики пока не делились, однако мы прекрасно знаем, насколько хорошо Electronic Arts умеет делать игры по фильмам. Последний тому пример – недавно вышедший James Bond 007: Everything or Nothing. Интересно, что создатели заранее уверены: проект получит рейтинг Mature. А это для Electronic Arts крайне необычно: мизерная часть ее игр получает от ESRB рейтинг выше, чем Teen. Это вызвало массу одобрений у геймеров и аналитиков. В частности, Майк Пэкнер из Wedbush Morgan Securities заявил примерно следующее: «Если EA делает игру для взрослых, то Бог есть». Однако Дженсен подчеркнул, что никакого особого акцента на насилии и сексе делаться не будет. Это не то, ради чего должны покупать эту игру. Дата выхода (равно как и платформы, для которых разрабатывается проект) пока не называется, однако мы надеемся, что уже на выставке E3 2004 Electronic Arts поделится с прессой новыми интересными подробностями. ■

СЭМА И МАКСА НЕ БУДЕТ

Фэны Sam & Max рвут на себе остатки волос и посыпают себя с ног до головы пеплом. Главный финансист LucasArts Майк Нельсон объявил, что проект Sam & Max Freelance Police закрыт «после тщательного изучения современного положения на рынке», после которого выяснилось, что «сейчас не самое лучшее время для выхода приключенческих игр». Главный разработчик Sam & Max Стив Перселл заявил, что для него и всей команды эта новость оказалась крайне неожиданной, так как разработка велась точно по графику и вся команда была крайне довольна ее результатами. Зато теперь геймерское сообщество может ожидать анонса двух-трех новых игр по мотивам Star Wars. ■





ПЯТЬ ЛЕТ EVERQUEST

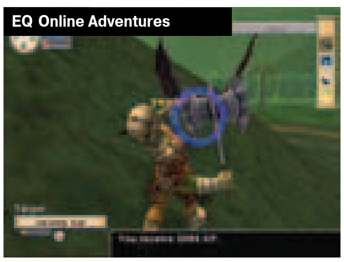
По случаю пятилетнего юбилея EverQuest компания Sony Online Entertainment решила порадовать общественность забавными фактами, так или иначе связанными с EQ. Вот некоторые из них.

- С 1999 года было продано более двух с половиной миллионов копий игры и дополнений к ней.
- На данный момент игра насчитывает 420000 подписчиков, причем каждый год появляется 250000 новичков (часть активных пользователей не продлевает подписку).
- Игра содержит порядка двенадцати миллионов персонажей, из которых за последние шесть месяцев отыгрывались только три миллиона.
- Самому молодому подписчику EQ девять лет, самому старому – семьдесят восемь.
- Только тринадцать процентов персонажей принадлежат к человеческой расе.

В игре более 350 квадратных миль пространства, почти сто тысяч деревьев и более 40 тысяч уникальных предметов, из которых три тысячи пока что не были обнаружены игроками. ■


EQ: The Ruins of Kunark


EQ: The Planes of Power


EQ Online Adventures


EQ: Lost Dungeons of Norrath


EverQuest II


EQ: Gates of Discord

КИТАЙЦЫ НАСТУПАЮТ!

Ходят слухи, что компания Square Enix планирует издать в Японии некую игру серии Final Fantasy для Xbox, при этом на PlayStation 2 и GameCube она не появится. Но не спешите радоваться – судя по всему, речь идет о портировании с PC оригинальной RPG, созданной в Китае независимыми разработчиками по мотивам известных китайских комиксов. Как сообщается, господин Сакагути из Square Enix случайно ознакомился с игрой и нашел ее весьма похожей на смесь Final Fantasy II и Final Fantasy VIII. Как известно, под популярным лейблом уже не раз издавались игры, не имеющие к нему никакого отношения, – достаточно вспомнить сериал Final Fantasy Legend. Спрос на RPG от Square Enix постоянно растет, и своими силами удовлетворить его она, похоже, уже не в состоянии. Владельцы же консоли от Microsoft вряд ли будут жаловаться на качество – никаких конкурентов у игры просто не предвидится. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 01 ПО 15 АПРЕЛЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
●	1	La Pucelle: Tactics	Mastiff		США PS2
	1	War Chess	Jack of All Games	США	PS2
●	2	Colin McRae Rally 04	Codemasters	Европа	PC
	2	Dead Man's Hand	Atari	Европа	PC, Xbox
●	2	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Европа	PC
	2	All-Star Baseball 2005	Acclaim	Европа	PS2, Xbox
	2	Dance: UK eXtra Trax	Big Ben	Европа	PS2
	2	World War Zero: Ironstorm	Wanadoo	Европа	PS2
	2	Mission: Impossible: Operation Surma	Atari	Европа	GC
●	2	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Европа	PS2, GC, Xbox
	2	Pokemon Channel	Nintendo	Европа	GC
	4	Mercedes-Benz World Racing	TDK Mediactive	Европа	GC
	5	Dark Horizons: Lore	GarageGames	США	PC
●	5	Fight Night 2004	EA Sports	США	PS2, Xbox
	5	NBA Ballers	Midway	США	PS2, Xbox
	5	Ten Pin Alley 2	XS Games	США	PS2
	5	Bomberman Jetters	Majesco	США	GC
●	5	WarioWare Inc.: Mega Party Game$	Nintendo	США	GC
●	6	Alias	Acclaim	США	PC, PS2, Xbox
	6	Apocalyptica	Konami	США	PC
	6	Shadow Vault	Strategy First	США	PC
	6	World Championship Pool 2004	Jaleco	США	PC, PS2
	6	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge	Konami	США	PC
●	6	Richard Burns Rally	SCi	Европа	PS2
●	8	Alias	Acclaim	Европа	PC, PS2
	8	Battle Engine Aquila	Atari	Европа	PC
●	8	Beyond Divinity	Encore	Европа	PC
	8	Desert Rats vs. Afrika Korps	Dijital Jesters	Европа	PC
	8	KnightShift	Arxel Tribe	Европа	PC
●	8	Painkiller	DreamCatcher	Европа	PC
	8	World Championship Rugby	Acclaim	Европа	PC, PS2
	9	Deadly Skies 3	Konami	Европа	PS2
●	9	Metroid: Zero Mission	Nintendo	Европа	GBA
	9	Singles: Flirt Up Your Life	Deep Silver	Европа	PC
	9	The Fast and the Furious	Vivendi	Европа	PS2, Xbox
●	9	The Suffering	Midway	Европа	PS2, Xbox
	10	Traps of Darkness	Strategy First	США	PC
●	12	Painkiller	DreamCatcher	США	PC
●	12	Serious Sam: Next Encounter	Gathering	США	PS2
	12	UFC: Sudden Impact	TDK Mediactive	США	PS2
	13	ESPN Major League Baseball	Sega	США	PS2, Xbox
●	13	Samurai Jack: The Shadow of Aku	Sega	США	PS2
	13	World Tour Soccer 2005	SCEA	США	PS2
●	13	Beyond Divinity	Hip Games	США	PC
	13	Time of Defiance	Strategy First	США	PC
●	13	TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	Codemasters	США	Xbox
	15	Micro Mayhem	Jaleco	США	PS2
●	15	The King of Fighters 2002	SNK Playmore	США	PS2

ИТОГИ КОНКУРСА «СОЮЗА»

Наши читатели проявили большую активность, пытаясь угадать лидеров продаж за 2003 год, составляли сложные таблицы и графики с учетом публиковавшихся в каждом номере хит-парадов... В результате определились победители, назвавшие (с минимальной погрешностью!) тройки лидеров для PS2 и PC (Jewel- и Box-версии). В результате игру для PS2 получит Алексей Горячев (uzer3000@mail.ru), а для PC – некто «Рыцарь, который говорит НИ» (GratMoaning@yandex.ru), и West (wwwestmm@svs.ru). Мы с ними незамедлительно свяжемся и объясним, как можно получить призы – лучшие игры для соответствующих платформ. Это могут быть как искомые лидеры рейтинга (The Lord of the Rings: Two Towers, русская версия Warcraft III: The Frozen Throne и «Пираты Карибского моря» в Jewel-варианте), так и любые другие диски из имеющихся в наличии. Их предоставляет сеть магазинов «Союз», которая и снабжает наш журнал свежей и достоверной информацией о своих продажах. ■

ЕЩЕ РАЗ О ПОЛИТКОРРЕКТНОСТИ

Мы уже не раз писали о жалобах гаитянцев на Grand Theft Auto, однако до сих пор претензии национальных меньшинств к игровым компаниям никаких серьезных последствий не имели. Однако в мире существует немало финансово благополучных стран, также скептически относящихся к производящимся на Западе и в Японии проектам. В частности, в Южно-Африканской Республике существует специальная государственная программа, предусматривающая не только финансовую поддержку местным издателям, но и устанавливающая цензурные рамки. Как правило, чиновники требуют, чтобы внешний облик положительных и отрицательных героев в поступающих в продажу видеоиграх был уточнен в соответствии с «особенностями культурно-политического уклада ЮАР». Считается, что гражданам страны больно видеть, к примеру, бравого американского спецназовца (исключая афроамериканцев), убивающего «злодеев» с черной кожей. В связи с этим возникает вопрос, не стоит ли применить эту же практику по отношению к играм, где ведется война с «русской мафией» или же «русскими террористами». ■



ПРИНЦА МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Сиквел Prince of Persia: The Sands of Time находится в разработке. Предположительная дата выхода – зима 2004 года. Подробности об игре пока не сообщаются, однако новости о Prince of Persia на этом не заканчиваются. Дело в том, что Джерри Брукхаймер купил права на создание фильма по мотивам The Sands of Time. Джордан Мехнер, «отец» Prince of Persia, займется написанием сценария для картины (кстати, он же сочинял сюжет и для игры). Мехнер признался, что фильм не будет жестко привязан к сюжету Prince of Persia: The Sands of Time. «Мы лишь возьмем наиболее интересные элементы из игры и, используя их, создадим новую историю». В качестве примера подобного подхода он приводит «Пираты Карибского моря». Хорошо, что неTomb Raider, не так ли? ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 16.02–29.02

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Охотник на призраков»	29
2	Need for Speed: Underground	12
3	Final Fantazy X-2	18
4	Mafia	17
5	Lord of the Rings The Return of the King	14
6	Medal of Honor: Rising Sun	14
7	Bionicle	14
8	Ratchet & Clank 2	11
9	True Crime: Streets of LA	10
10	Grand Theft Auto: Vice City	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lords of the Rings: The Return of the King	27
2	Need for Speed: Underground	26
3	«Властелин Колец: Война Кольца»	18
4	Empire Earth	15
5	Dead to Rights	15
6	«Принц Персии»	14
7	«В поисках Немо»	13
8	The Sims: Makin' Magic	13
9	GTA: Vice City	10
10	Medal of Honor: Allied Assault	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Как достать соседа 2. Адские каникулы»	25
2	«Морпех против терроризма»	24
3	«Тринадцать»	17
4	«В поисках Немо»	16
5	«Блицкриг. Операция "Север»	13
6	«Принц Персии»	13
7	Silent Hunter 2	12
8	«Великий побег»	11
9	Как достать соседа»	11
10	«Европейские гонки»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 01.03–14.03

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	James Bond 007: Everything or Nothing	55
2	Need for Speed: Underground	49
3	Final Fantasy X-2	48
4	Gran Turismo 3 A-Spec	43
5	Lord of the Rings: The Return of the King	33
6	GTA: Vice City	31
7	Ghosthunter	30
8	Prince of Persia: The Sands of Time	28
9	Bionicle	26
10	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	24

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 15.02 – 21.02

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Deus Ex: Invisible War	Eidos
2	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
3	The Sims	Electronic Arts
4	X2: The Threat	Deep Silver
5	Call of Duty	Activision
6	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
7	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
8	Cricket 2004	Electronic Arts
9	The Sims: Superstar	Electronic Arts
10	Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre	Novalogic

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts
2	LMA Manager 2004	Codemasters
3	Sonic Heroes	Sega
4	SOCOM II: US Navy SEALs	SCEE
5	Cricket 2004	Electronic Arts
6	Final Fantasy X-2	Square Enix
7	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
8	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
9	FIFA 2004	Electronic Arts
10	EyeToy: Play	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Final Fantasy: Crystal Chronicles	Square Enix
2	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts
3	Sonic Heroes	Sega
4	Super Mario Sunshine	Nintendo
5	Resident Evil – Code: Veronica	Capcom
6	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
7	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
8	Beyond Good & Evil	Ubisoft
9	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
10	Super Monkey Ball	Sega

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Deus Ex: Invisible War	Eidos
2	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts
3	LMA Manager 2004	Codesmasters
4	Sonic Heroes	Sega
5	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar
6	Project Gotham Racing 2	Microsoft
7	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
8	Timesplitters 2	Eidos
9	Dancing Stage Unleashed	Konami
10	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Monster Hunter	Capcom	PS2
2	Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nintendo	GBA
3	Onimusha 3	Capcom	PS2
4	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	GC
5	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox
6	Famicom Mini 01: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
7	One Piece Going Baseball	Bandai	GBA
8	Sengoku Musou	Koei	PS2
9	Custom Robo: Battle Revolution	Nintendo	GC
10	World Soccer Winning Eleven 7 International	Konami	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Пожалуй, только в британском чарте и могла появиться такая игра как Cricket 2004. Но согласитесь, что это все же намного лучше, чем The Sims.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПРО ЛЕГАЛЬНЫЙ ДОПИНГ И НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Digital Jesters получила права на издание «фэнтезийной спортивной игры» Chaos League от Cyanide Studio. Игрок управляет командой из десяти человек, которые играют в довольно странный вид спорта, в котором разрешено бить противника в лицо и запускать файрболлы. Участвуют в спортивных состязаниях более привычные для RPG или стратегий орки, колдуны и рыцари. Директор Digital Jesters Терри Мэлэм привел довольно оригинальный аргумент в пользу игры: «наши тестеры по собственной воле просиживали за игрой до поздней ночи, а это о многом говорит». ■





КОРОТКО

КОММЕРЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ тактического шутера PRISM: Black Shield будет называться PRISM: Threat Level Red. Концепция игры останется прежней, а примерная дата релиза будет сообщена как только для игры найдется издатель.

ПРИОБРЕТЯ НЕ ТАК ДАВНО лицензию на «компьютеризацию» сериала CSI: Crime Scene Investigation, Ubisoft «до кучи» купила лицензию еще и на сериал CSI: Miami, «ответвление» от основного криминального «мыла». Разработчик CSI: Miami будет тот же – 369 Interactive.

КОМПАНИЯ «СОФТ КЛАБ» одновременно с релизом SOCOM II: U.S. Navy SEALS запустила новую промо-акцию, в рамках которой покупатели новых игр от SCEE будут получать бесплатный дополнительный DVD с эксклюзивными видеоматериалами по новейшим проектам.

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

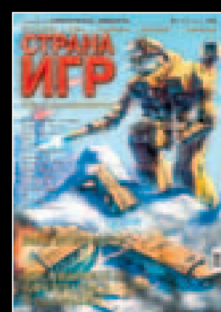
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



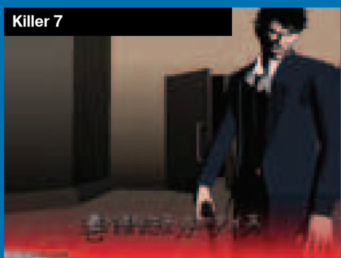
Легендарный. Красный. Первоапрельский. С незабываемым материалом о «Блицкриге». С конкурсом, где на кону была PlayStation 2. А самое главное...
С нашей газетой! «СИ бульвар» взошел на небосклоне желтой прессы, подобно сверхновой звезде, свет которой до сих пор озаряет вселенную журналистики. «Xbox убивает», «GayBoy», «Индийская культура глазами энтузиастов»... Если б вы знали, как это делалось! Если б хоть одним глазком могли заглянуть на нашу редакционную кухню в тот момент! «Кровавый» кетчуп, купленный на Поморцевскую зарплату, постановочные фотографии, которые Алик создавал прямо в нашем дворике, мои и Перестукинские воззвания против насилия в играх, тринадцатилетняя Катя Копыткина, породившая настоящую бурю в геймерских сердцах, вдохновенная верстка Лени Андруцкого... Эх, да что там говорить! ■

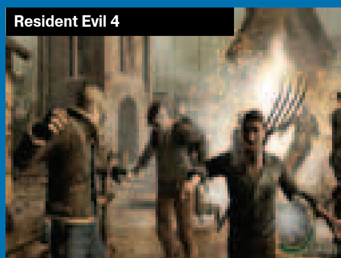
История виртуальной борьбы с фашистами имеет богатую игровую традицию. Не будем забывать, что славный праотец-основатель жанра FPS – Wolfenstein 3D – впервые обратил внимание разработчиков на эту неиссякаемую золотую жилу, питаемую стойкой всемирной неприязнью к Третьему рейху и всему, что с ним связано. С тех пор во множестве самых разнообразных проектов регулярно просматривались вариации на тему противостояния зловещему тоталитарному государству-людоеду, которые были напрямую или ассоциативно связаны с антинацистской тематикой. Тем не менее, это было настолько неубедительно и неинтересно, что вспоминать названия этих бесчисленных игр не имелось ни сил, ни желания до тех пор, пока мир не узнал про Medal of Honor.
Именно новенькая блестящая «Медаль» и стала одной из самых заметных тем того номера. ■

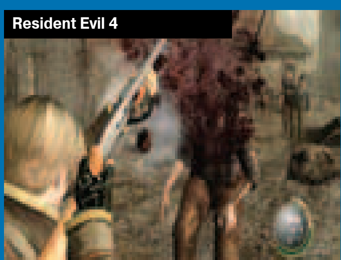
Кабанчики были всегда. Однако раньше в обществе бытовало ошибочное мнение, что они являются лишь персонажами суперброевика Duke Nukem 3D, некогда потрясшего игровые просторы. В течение многих веков ученые-кабанчиковеды пытались нести в народ свет истины, но последователи культа Дюка Нюкема изо всех сил старались не допустить торжества справедливости. Существуют неопровержимые доказательства того, что Всемирный потоп и знаменитая Варфоломеевская ночь были ни чем иным, как тщательно спланированными акциями по уничтожению последних мудрецов, обладающих истинным знанием о кабанчиках. Но пятилетку тому назад мир потрясло известие, которое обещает пролить свет на эти безобразия и открыть миру глаза на истинное обличие Дюка Нюкема. А заодно показать всем величие кабанчиков. Нам было обещано, что свет увидит игра Duke Nukem Forever. Мы все еще ждем ее. И будем ждать вечно. ■

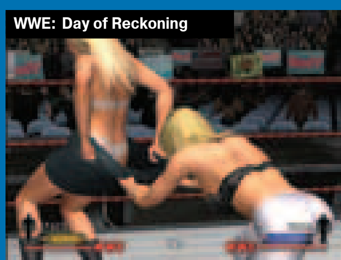
GAMECUBE ЖИВ!

Еще не так давно казалось, что поток хитов для консоли от Nintendo иссяк, однако сейчас ясно, что умирать она не собирается. Если даже забыть об играх, которые уже вышли в Японии, но не добрались до США, то список получается внушительный. Не так давно компания Capcom опубликовала скриншоты из Resident Evil 4, Killer 7 (эта игра также выходит на PS2), Nintendo в очередной раз напомнила о Pikmin 2, а THQ объявила, что будет издавать на Западе WWE: Day of Reckoning (только для GC!), симулятор реслинга. Кроме того, ходят слухи о том, что Square Enix устроили результаты продаж Final Fantasy: Crystal Chronicles, и скоро начнется работа над еще одной эксклюзивной игрой из этой серии для GameCube. ■


Killer 7


Resident Evil 4


Resident Evil 4


WWE: Day of Reckoning

СОЛДАТ СНЕЙК

Konami опубликовала свежую информацию о своем шпионском боевике Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Оказывается, в игре будет учитываться не только привычный нам запас жизненной энергии, но и выносливость главного героя. Бродя по джунглям, Снейк устает и теряет силы, пища же (в том числе и пресловутые змеи) могут восстановить их. Усложнилась и система скрытного перемещения. Вместо всеми любимых картонных коробок герой будет использовать настоящие камуфляжные костюмы. Каждому типа местности соответствует свой, и игра оценивает незаметность Снейка в зависимости от того, что на нем надето. Раненый шпион оставляет следы крови, что сразу же понижает эту характеристику. Интересно, что камуфляж не только помогает незаметно подбираться к врагам, он также способен обмануть и диких животных. ■



■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
■ РАЗРАБОТЧИК: SCEA ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: http://www.playstation.com/

RISE TO HONOUR

БОЛЬШОЙ РИСК

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Легендарный мастер боевых искусств Джет Ли снялся в нескольких десятках хороших и не очень гонконгских фильмов, нескольких отвратительных американских фильмах, а теперь его имя увековечивает еще и видеогра для PlayStation 2. Почти год мы чистосердечно пытались полюбить проект, претендующий на бриллиантовую корону крохотного мирка нынешних beat'em up, – но в результате близкого контакта с финальной версией игры только один человек в редакции посчитал ее достойной высокой оценки. И это не я.





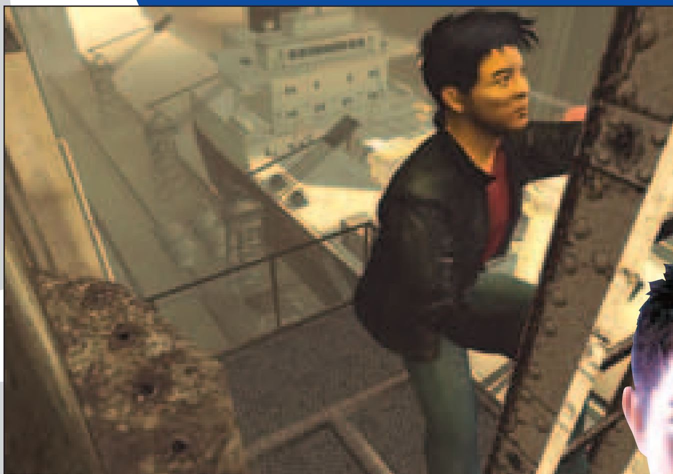
НЕХИТРЫЕ ПРЕМУДРОСТИ

ВЫБИРАЙ ДА ЛУПИ

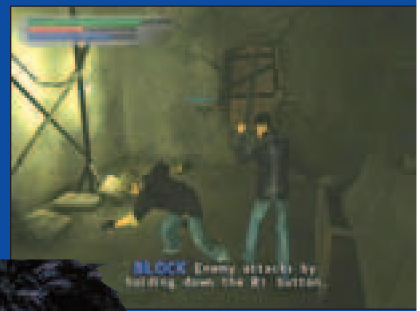
Кит может не только бить вокруг себя, но и блокировать, захватывать или контратаковать. В обычном блоке смысла нет – куда удобнее провести контрудар (L1+R1 во время того, как вас атакуют). Захват наиболее удобен, если вы вознамерились кого-нибудь скинуть с крыши; а контратака поможет выйти из окружения. Целиком заполненная «адреналиновая» линейка позволит выполнить молниеносную серию ударов с размытым «воздушным следом», отнимающую у противников чуть больше жизненной энергии.







Ни в Гонконге, ни в Сан-Франциско нет своих Спайдерменов. Поэтому роль высотного прыгуна вынужден взять на себя г-н Ли.





Началось все с благородной идеи представить г-на Ли в наилучшем свете цифрового исполнения, бережно воплотив его навыки рукопашного боя в трехмерном пространстве игры-боевика, отвечающей новейшим требованиям исторического момента. Чтобы и на лучшие образчики гонконгского кинематографа было похоже, и очередным словом в жанре нестыдно было назвать. В SCEA проект сразу попал на хороший счет: горящему энтузиазмом Джету Ли и его знаменитому хореографу Кори Юэну выделили на целых шесть недель продвинутую студию motion capture, где те вдоволь накувыркались с целой труппой тренированных китайских товарищей, призванных изображать противников. После чего в процесс включились 3D-моделлеры и программисты из SCEA Foster City Studio, заваленные к тому времени тоннами концептуальных набросков от художественной группы, специально перерывшей самые мрачные районы Гонконга и Сан-Франциско в поисках вдохновляющих локаций и характерных типажей. Одновременно стартовала PR-кампания, обещавшая небо в алмазах. На E3 в мае прошлого года мы впервые получили шанс испытать готовящуюся игру в действии. После массированной рекламы, которой очень хотелось верить, демо-версия слегка обескураживала: ваш покорный в 12(141) номере «СИ» осторожно сетовал на странности управления. Второй тревожный звоночек последовал на сентябрьской ECTS, где история повторилась: «...игроку предлагается ознакомиться с необычным боевым движком, где надо лишь указывать направление атаки, а персонаж сам определит, какие приемы лучше пустить в ход. В результате остается впечатление, что вы – с боку припека...» («СИ» №18(147)). Материал в рубрике «Хит?» в 22-ом (151) номере подробно освещает любопытные нюансы процесса разработки и сюжетную канву игры; мы намеренно не стали пространно обсуждать боевой движок: текст готовился по осенней бета-версии игры, где некоторые вещи могли еще достаточно серьезно поменяться. И вот российский дистрибьютор SCEE присылает в редакцию версию, которая поступит в розничную продажу. Значит, настал черед поговорить о наиболее оригинальной и, как нам кажется, наименее удачной стороне проекта Rise to Honour.

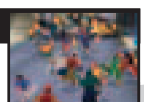
ХУЖЕ, ЧЕМ

The Lord of the Rings: The Return of the King



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

State of Emergency



LOTR: ROTK МЕСТАМИ СУМБУРНА, ЗАТО АТАКАМИ ТАМ ЗАВЕДУЕТЕ ВЫ, А НЕ КОМПЬЮТЕР.

МОДЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОЗВОЛЯЕТ РАСПРАВЛЯТЬСЯ С БОЛЬШИМИ МАССАМИ ПРОТИВНИКОВ – КРУТАНУЛИ DUAL SHOCK, И ВАШ ПЕРСОНАЖ РАСКИДЫВАЕТ СУПОСТАТОВ ИЗЯЩНЫМ, ПОЧТИ БАЛЕТНЫМ ПИРУЭТОМ.





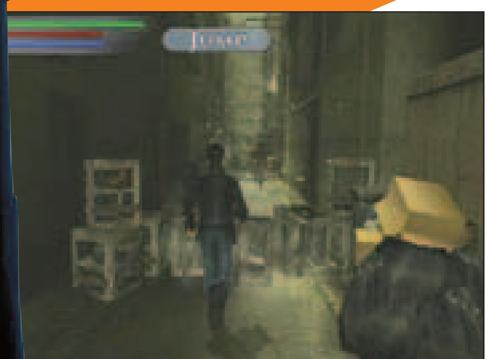




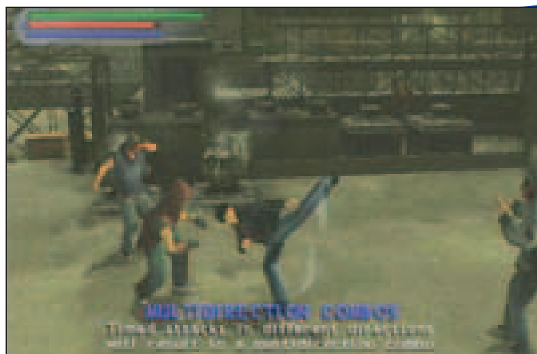


Свет, камера, мотор! Играющего не покидает ощущение, что где-то поблизости притаилась съемочная группа в полном составе.

теоретически позволяет здорово управляться с большими массами противников, атакующими со всех направлений, – крутанули Dual Shock, и ваш персонаж раскидывает супостатов изящным, почти балетным пируэтом. Все это, конечно, имеет место быть: крутые развороты, акробатические броски, серии ударов, словно сошедшие с кинопленки студии Golden Harvest, – однако на деле реализованная разработчиками система стала ахиллесовой пятой игры. Дело даже не в том, что перед нами странный beat'em up без кнопок ударов как таковых. Со временем можно приноровиться к верчению рукоятки джойпада во все стороны, отвешивая трех- и четырехударные комбо в раз-



В темном переулке можно спокойно мутузить беззащитных бомжиков. А можно не мутузить.



На начальных этапах время от времени экран высвечивает подсказки, дублирующие текст книжечки-инструкции.

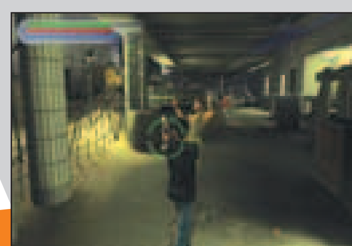
КРУТИТЕ РУЧКИ, БУКИ!

В игре реализована модель управления, напоминающая таковую в беспомощном платформере Grabbed by Ghoulies, сделанном Rare для Microsoft. На правую аналоговую рукоятку Dual Shock возложена функция нанесения ударов и комбо. Каких? Да каких угодно, не нам решать. Типы ударов определяет игра, руководствуясь некими туманными соображениями. Допустим, подходит к Киту, герою Ли, неприятель справа. Вы – р-раз! – нагнули ручку вправо, и Кит отвешивает врагу пинок ногой или тычок кулаком. Сама идея поначалу выглядит заманчивой: подобная модель ных направлениях. Очевидно, что при желании в свои действия можно внести определенный ритм чередования атак и парирований, но бессистемное болтание ручкой туда-сюда оказывается ничуть не менее результативным. Проблема в чудовищной ограниченности и тупом однообразии такого геймплея. Судите сами: за всю игру герой Ли не выучивает ни одного нового удара, ни единого нового движения. Его сила не растет вместе с опытом, а число доступных комбо-атак одинаково что на первом, что на последнем уровне. Удары отнимают у противников не так уж много энергии, поэтому схватки порой весьма про-

ХОТИТЕ ПЕРЕСМОТРЕТЬ? ТОЛЬКО НА DVD! БЫСТРЫЙ ДОСТУП К ЛЮБОЙ СЦЕНЕ

В Rise to Honour реализована динамическая подгрузка данных – это означает, что границы между уровнями фактически размыты, один этап без всяких промежуточных экранов загрузки может плавно перетекать в другой. Зачастую определить границы уровней можно, только сверившись со списком в меню (выглядящем как режим выбора сцен фильма на DVD). Играющий в любой момент легко может вернуться к жизни любую из уже пройденных сценок. Жаль, что другие игры не дают нам таких удобных полномочий.







СЦЕНА С КИТОМ, МЧАЩИМСЯ ПО КОРИДОРАМ БОЛЬНИЦЫ НА КАТАЛКЕ И РАССТРЕЛИВАЮЩИМ НАПАДАЮЩИХ, – ПРАКТИЧЕСКИ ПОЛНАЯ КОПИЯ ЗНАМЕНИТОГО ЭПИЗОДА ИЗ «КРУТО СВАРЕННЫХ» ДЖОНА ВУ.







Противников можно кидать друг в дружку. Летящий враг натурально сшибает с ног каждого, кого встретит на своем пути. В громил, кроме их соплеменников, можно запускать стулья, телевизоры, трубы и бутылки – классический набор для beat'em up.

должительны, а назойливая демонстрация особо эффектных приемов в замедленной «съемке» затягивает их сверх всякой меры. За многоударные комбо не предусмотрено никакой награды, кроме вспыхивающей на счетчике циферки.

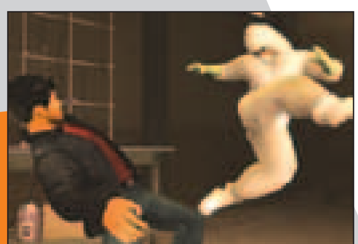
НЕДОГЕЙМПЛЕЙ

Пройдя несколько начальных сцен, вы составите абсолютно исчерпывающее впечатление о геймплейной механике Rise to Honour: с чисто игровой точки зрения последующие этапы не будут отличаться вообще ничем; варьируется лишь внешний вид и живучесть противников. Это как глянуть с верхушки холма на раскинувшуюся внизу долину: ага, все как на ладони, никаких сюрпризов. Монотонное мочилово призваны разбавить задачки на реакцию, сценки со стрельбой и неким подобием stealth action. Лучше всего вышли фирменные гонконгские перестрелки с двух рук, при неограниченном количестве патронов, но даже здесь нередки эпизоды, когда Киту достаточно встать на одном месте и, устало изображая дот, просто размеренно поливать огнем окрестности. Stealth деградировал до изматывающего тоскливой нудностью ожидания момента, когда охранник откроет спину для удара, а задания на проверку реакции обычно заключаются в том, что Кит со всех ног улепетывает от какой-нибудь напасти, бодро перемахивая (кнопка «действия» L1) через преграды. Затем играющий снова попадает в стихию однообразного уличного мордобоя, чередующегося с драками с боссами, где удобная для разборок с кучей врагов система дает сбой: куда сложнее попасть по прыткому, быстро перемещающемуся противнику-одиночке. Боссы – целая отдельная песня о существах, над которыми не властны законы мироздания. На одного громилу можно хоть целый час безрезультатно расходо-

ПАРАДОКСЫ ВДРУГ...

Ряд вопросов вызывает анимация движений, местами исключительно хорошая, местами – совершенно нереалистичная, неуклюжая и комичная. Казалось бы, в распоряжении авторов была оборудованная по последнему слову техники студия motion capture, а на выходе мы, наравне с прекрасно исполненными трюками, получили немало схематичной, неживой мимики. Внешность Джета Ли при переносе в игру претерпела некие неуловимые трансмутации, результат которых смотрится необычно – словно актеру сделали пластическую операцию. Или как будто это не Ли вовсе, а просто отдаленно напоминающий его манекен.











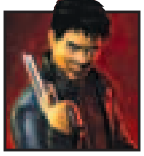
Сотрудники Team Triad признаются, что обожают работать с отражениями. А здешние полы отражают только элементы фона, но не бойцов.



Элементы stealth action вместо ожидаемого саспенса вносят непростительную нудность.

ВЕРДИКТ

ДЛЯ КИНОМАНОВ



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Настоящий азиатский боевик с кунг-фу и перестрелками. Неплохая графика, аутентичная атмосфера, бесконечные continue.

МИНУСЫ

Боевой процесс начисто лишен какой-либо глубины и сводится к монотонному болтанию рукояткой джойпада в разные стороны.

В качестве beat'em up игра очень слаба. Отчасти это компенсируется крепким сюжетом в духе гонконгских работ Джона Ву.

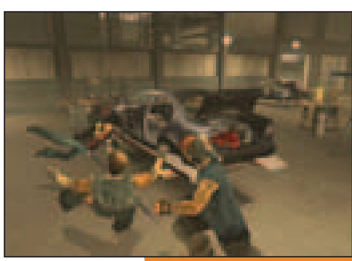
вать патроны, прежде чем вы догадаетесь, что пули наносят ему вред исключительно в момент между повторяющимися атаками. Другого можно результативно бить только после блокирования его ударов, причем внешне свою «открытость» враг никак не демонстрирует. Налицо торжество старой как мир тактики, когда от играющего требуется покорно выждать, пока босс закончит неизменный паттерн действий и на короткий миг откроется для нанесения ему атаки. От многих боссов, таким образом, большую часть времени приходится бегать, вместо того чтобы померяться силой в честном бою. Хорошо хоть, в игре бесконечные continue, иначе любителям справедливых поединков вообще не светило бы дойти до финала.

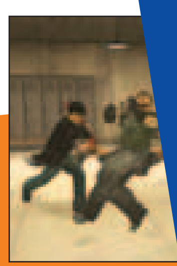
ЕСТЬ ЗА ЧТО ПРОСТИТЬ

Несмотря на крутые перекосы, негодующе отворачиваться от Rise to Honour не стоит. Берем на себя смелость утверждать, что поклонников Джета Ли (да и гонконгских боевиков вообще) игра не только не разочарует, а и вовсе придется им по вкусу. Даже вопреки зияющим брешам геймплея, ибо вся его дуболомность не способна испортить впечатление от рассказанной здесь истории. Сюжет развивается согласно правилам жанра, радует аутентичностью передачи обстановки (для пущего соответствия реалиям вы вольны выбрать вариант кантонской озвучки с английскими субтитрами!) и несомненно удачно «схваченной» атмосферой. Ни одна видеоигра до сих пор не могла похвастаться таким точным соответствием духу азиатских боевиков – в жирные плюсы Rise to Honour охотно зачислим и внимательную проработку мира, и крепкий сценарий, и постановку боев Кори Юэна, да и звезда тут в главной роли, что ни говори, самая подходящая. Отдельной похвалы достойно художественное решение: жизненный реализм расцвечен, где надо, преувеличенно яркими красками, персонажи самую малость карикатурны, а сам Гонконг захватывающим образом романтизирован. Графический движок подобран солидный, способный без заметных замедлений удерживать на экране сложные по архитектуре локации (лабиринты городских трущоб или заваленные хламом стройплощадки), населенные внушительным количеством разношерстных недоброжелателей. Кинематографичность игры, разительное сходство с классическими образцами «боевиков с кунг-фу» – основное ее достоинство. Отдельные места служат прямыми отсылками к известным фильмам: так, сцена с Китом, мчащимся по коридорам больницы на каталке и расстреливающим нападающих, – практически полная копия знаменитого эпизода из «Круто сваренных» Джона Ву. Понятное дело, играть в Rise to Honour стоит уж точно не из-за странной модели управления или возможности надрать шкирку сотне-другой бандитов, а исключительно ради отлично стилизованного сюжета. Интересно прожить эту историю, смакуя ее особый колорит. В сущности, ровно тем же сильна противоречивая The Getaway, только детище Team Soho воспевает преступный Лондон, а здесь речь идет о Гонконге – со всеми его триадами, киностудиями и непременными драками на кухнях уличных ресторанчиков, где в редкие минуты затишья так аппетитно готовят утку по-пекински. ■









АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПОДХОД

А ВОТ МНЕНИЕ ЧЛЕНА РЕДАКЦИИ, КОТОРОМУ ИГРА БЕЗОГОВОРОЧНО ПОНРАВИЛАСЬ. СЛОВО ЮРИЮ ВОРОНОВУ:

Не верьте Куперу, игра просто великолепна! Настоящий фанат гонконгского кино вроде меня просто обязан иметь эту игру у себя в коллекции. Геймплей доступен, интересен и предоставляет большой простор для фантазии. Главная фишка игры заключается в том, что надо не просто расправиться с толпой врагов, а сделать это красиво – разбить кем-то автомат с колой, набить морду сырой курицей, запустить в кого-то стулом, сделать красивую «вертушку». Я считаю, что все эти LotR с обучающимися по ходу прохождения Арагорнами и рядом не валялись. Лучшая игра месяца, однозначно! Для тех, кто еще не верит, смотрите видео на нашем DVD.


Братья Пилоты
Обратная сторона Земли
ФИРМА «1С»
PiPE STUDIO

БОЛЬШАЯ Д

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Почти с самого зарождения индустрии компьютерные, приставочные и аркадные игры могут похвастаться музыкальным сопровождением. Путь развития игровой музыки – это путь совершенствования технологий, путь улучшения качества самих игр. Берущая начало с примитивных звуковых эффектов Pac-Man и Galaxian, музыка давно уже стала одной из характерных, а порою даже ключевых особенностей интерактивных игровых проектов. Немудрено, что с развитием технической базы свет увидел принципиально новый жанр музыкальных игр, где звуковое сопровождение перестало быть фоновой деталью, полностью интегрировавшись в игровой процесс. Идя в ногу со временем, мы представляем вашему вниманию небольшой путеводитель по всему многообразию rhythm action games, «игр ритмичного действия», – так звучит наиболее широкое, хоть и не самое точное определение жанра.

1998

Вовремя отследив причину успеха PaRappa и Bust-a-Groove, крупнейшее японское независимое игровое издательство Konami в 1998 году запустило сразу две музыкальные игры для аркадных автоматов, впоследствии развившихся в полноценные сериалы. Beatmania вызвала восторги завсегдатаев аркад как идеальный имитатор ди-джейской «вертушки» – автомат был снабжен всем необходимым, чтобы «сводить» уникальные миксы на основе лицензированных поп-композиций и оригинальных мелодий композиторов Konami. Последующие версии, выходившие, помимо автоматов, на PS one, PS2, GB, GBC и даже WonderSwan, предоставляли новоявленным ди-джеям доступ практически ко всем известным танцевальным композициям последнего десятилетия и огромному количеству техно-обработок музыки знаменитых игровых сериалов Konami, в частности, Castlevania и Silent Hill.

Второй революционный проект 1998 года, ставший причиной настоящего «танцевального бума», повального увлечения музыкальными играми, носит название Dance Dance Revolution (Dancing Stage в Европе). Игровой автомат DDR представляет собой смонтированную непосредственно перед дисплеем площадку для ног геймера с четырьмя плитками направлений («вниз», «вверх», «вправо», «влево»), действующими в качестве управляющих клавиш. Вместо того чтобы жать на кнопки пальцами, играющий жмет на плитки ногами, то есть просто-напросто танцует на них. На дисплее в такт музыке мелькают стрелочки, показывающие направление, которое необходимо активировать, а высокий темп танцевальной мелодии, различные экранные спецэффекты и цветная пульсирующая подсветка самого автомата позволяют ощутить себя на настоящем персональном танцполе! DDR в японских аркадах ждал феноменальный успех; по всей стране стали формироваться команды профессиональных танцоров, начались соревнования с солидными призовыми фондами, которые привлекли тысячи зрителей. Все это шествие продолжается и сейчас: на протяжении вот уже семи лет Konami умело подогревает интерес к проекту, выпуская все новые аркадные версии (самая свежая на сегодня зовется DDR MAX2 7th Mix) и вариации для большинства домашних систем: PS one, DC, N64, PS2, Xbox и даже PC. Последние отличает наличие специального напольного контроллера в виде мягкого пластикового коврика с изображением плиток со стрелками направлений. DDR работает и с обычным джойпадом, но сомнительное удовольствие сродни игре в аркадные «тиры» без светового пистолета. Прелесть танцевальной игры можно понять и прочувствовать только в танце.



1996

С широким распространением в девяностых годах прошлого века игровых автоматов и домашних приставок, использующих CD-технологию, разработчики получили возможность задействовать в своих проектах по-настоящему качественные аудиотреки. Некоторое время CD-треки играли пассивную роль фоновой музыки, но в 1996 году японский визионер Масайя Мацуура при содействии SCEJ представил публике свое детище PaRappa the Rapper для PlayStation – игру, которой суждено было стать первой ласточкой нового жанра. Суть инновации заключалась в том, что под некую вокально-инструментальную композицию в стиле рэп или хип-хоп игра демонстрировала связанную с речитативом серию символов, а геймеру необходимо было их повторить (для удобства символы соответствовали «геометрическим» кнопкам Dual Shock), укладываясь в ритм. Параллельно на экране разворачивались забавные сценки с участием персонажей, нарисованных художником Родни Гринблатом. Музыка оказалась такой зажигательной, а речевки – настолько цепляющими, что SCEJ выпустила отдельный саундтрек и, впоследствии, целый аниме-сериал о приключениях собаки-рэпера PaRappa. В Японии, естественно. Популярность игры в Штатах и Европе, несмотря на восторг специализированной прессы, оставляла желать лучшего... Вскоре японское отделение Enix выпустило «танцевальную» Bust-a-Move (чтобы не возникало путаницы с одноименным паззлом, на Западе игру переименовали в Bust-a-Groove), где был реализован схожий принцип геймплея, только вместо рэпующего зоопарка на экране показывали класс виртуальные танцоры диско, и комбинации символов/клавиш служили для активации совершенно сумасшедших движений.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ НОВЕЙШЕГО ИГРОВОГО ЖАНРА

ДИСКОТЕКА





ХУДЕЕМ ИГРАЮЧИ

ВИДЕОИГРЫ ПОМОГУТ СОХРАНИТЬ ЗДОРОВЬЕ

В Интернете есть несколько страничек, посвященных доброкачественному побочному эффекту увлечения танцевальными играми – борьбе с лишним весом. Например, на сайте GetUpMove (http://www.getupmove.com/) нас встречают откровения некоей Тани Дженсен, в прошлом задразненной однокашниками толстушки, а ныне писаной красавицы (тут же наглядная иллюстрация чуда в фотографиях «до» и «после»). Разумеется, магическое преображение произошло после того, как девушка начала играть в Dance Dance Revolution на купленном на сайте коврике. Шутки шутками, а регулярные «занятия» на коврике или под «взглядом» EyeToy действительно помогут сбросить несколько килограммов. Полноценных занятий на тренажерах в фитнес-центре или спортзале они не заменят, но определенно станут шагом в верном направлении. В игры на базе EyeToy, между прочим, встроен счетчик сжигаемых игроком калорий.







1999

Стало окончательно ясно, что родился новый жанр. К числу его «эксплуататоров» присоединилась Sega, выпустившая Space Channel 5 для Dreamcast – копирующее механику PaRappa the Rapper приключение межгалактической тележурналистки и шоугерл Улалы (Ulala) запомнилось не только благодаря стильной музыке, но и из-за участия в проекте Майкла Джексона, подарившего одному из персонажей свой облик и голос. SCEJ закрепила популярность PaRappa сиквелом Um Jammer Lammy с овцой-гитаристкой в главной роли (вместо хип-хопа здесь фигурировали гранжевые композиции; игра для PS one так и не вышла за пределами Японии). Помимо этого, Масайя Мацуура и его команда Nana On-Sha выпустили черно-белый «музыкальный платформер» Vib Ribbon (PS one) – с почти абстрактной графикой и блестящим саундтреком от группы Laugh & Peace. Nintendo эксплуатировала ритмичные нажатия кнопок под музыку в сериале Mario Party (N64, затем GameCube), а Konami расширила линейку своих аркадных автоматов проектом Guitar Freaks, вариацией идеи Beatmania, где место ди-джейского пульта занял макет электрогитары со струной и тремя кнопками. Геймплей позволял выдавать знатные роковые «запилы» даже новичкам без всякого музыкального образования, и неудивительно, что снабженные облегченным контроллером-гитарой версии для PS one и PS2 активно раскупались японцами – несмотря на дороговизну.













2000

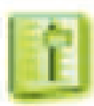
Взрывной рост популярности музыкальных игр в Азии – на DDR уже помешаны Гонконг и Сингапур, в пока еще игнорирующей японские игры Корее создается клон под названием Pump it Up. Konami подливает масла в огонь, выпуская аркадные Drummania и Keyboardmania – имитаторы ударной установки (удивительно, что компании понадобилось столько времени, чтобы додуматься до имитации простейшего из музыкальных инструментов) и клавишных. Аппарат Keyboardmania был снабжен клавиатурой, сложной в освоении для большинства геймеров, поэтому оказался не так популярен в массах – зато прослыл культовым в кругах геймеров с музыкальным образованием. Sega обыграла латинскую музыку в проекте Samba de Amigo (DC), где в качестве контроллеров выступала пара пластиковых маракасов, а малоизвестная Marvellous Entertainment выпустила Dog of Bay (PS2) – похожую на Space Channel 5 игру с графикой в стиле cel-shading и собаками-гуманоидами в качестве действующих лиц. Но главным событием музыкально-игровой сцены в этом году стал дебют аркадной Para Para Paradise от вездесущей Konami – еще одного танцевального имитатора, основанного на технологии отслеживания движений игрока (таким образом, появилась возможность задействовать верхнюю часть тела, а не только ноги, как в DDR). Азиатская молодежь с восторгом восприняла игру и продвигаемую ей музыку в стиле евробит – повторилась та же история, что с Dance Dance Revolution: как грибы после дождя выросли команды, стали проводиться профессиональные соревнования, по телевидению замелькали репортажи и клипы самых известных танцоров.

ГДЕ ДОСТАТЬ?

ПРЕДСТАРТОВАЯ ПОДГОТОВКА

Не считая игровых автоматов, лучшей платформой для музыкальных игр на данный момент считается PlayStation 2: для нее издано большинство игр, о которых мы рассказываем в данной статье. Естественно, чаще всего речь идет о японских версиях, обходящихся совсем недешево. В широкой розничной продаже в России пока есть только EyeToy, эпизодически всплывают обе части Space Channel или Mad Maestro. Как вариант, можно использовать PC, где есть несколько имитаций DDR. Самую «ходовую» периферию – коврики для консолей PS one/PS2 и PC можно приобрести через Интернет (к примеру, на сайте Lik-Sang по адресу http://www.lik-sang.com/) или поискать в местных игровых магазинах. В конце концов, можно храбро последовать примеру Евгения Медведева, сконструировав собственный аналог.





2001-2003

Перспективность музыкальных игр наконец-то оценили на Западе. SCEI создала оригинальный шутер Frequency (PS2), где композиции популярных исполнителей разложены на слои по инструментам, и от точности попаданий по различным предметам зависит полнота музыкальной картины уровня. «Стрелялками» увлекся и Тецуя Мидзугути, автор Space Channel 5: его новая игра Rez (DC, PS2) отличалась удивительным художественным решением, а по геймплею напоминала сплав только что упомянутой Frequency и Panzer Dragoon. У Koei, тем временем, вышел Gitaroo Man (PS2) – усложненная вариация «стиля PaRappa», в добавление к обычным кнопкам использовавшая рукоятку Dual Shock для имитации игры на электрогитаре. Аналоговое управление также применялось для дирижирования оркестром в разработке SCEJ Let's Bravo Music! (на Западе известна как Mad Maestro, PS2). Новый жанр не миновал портативных систем: на Game Boy Color в 2001 году появился сборник мини-игр *Nsync Get to the Show от Atari, где ютилась и «ритмическая» составляющая; а GBA в 2002-м стал одной из платформ для Britney's Dance Beat от THQ (также на PC, PS2) – достаточно спорного игрового бенефиса Бритни Спирс, выполненного в духе Bust-a-Groove. Тогда же Sega продолжила линейку Samba de Amigo игрой Shakka no Tambourine (аркады, PS one), заменив, как следует из названия, маракасы на тамбурин. К клубу издателей музыкальных проектов присоединилась Namco с еще одним аркадным «ударным» имитатором – Taiko no Tatsujin, где, в отличие от Drummania, фигурируют традиционные японские барабаны тайко. Следующий год принес сиквел Frequency, Amplitude (PS2) с онлайновым режимом для четырех игроков, а также изданную Codemasters Pop Idol (American Idol в США) – игровую интерпретацию шоу типа российской «Фабрики звезд». Вышедшая для PS2 и PC, она позволят сконфигурировать облик собственного персонажа и поддерживает основные модели танцевальных «ковриков». Konami, стабильно насыщающая рынок новыми версиями всех своих основных музыкальных серий, выдала еще одну свежую разработку, Karaoke Revolution (PS2) – она использует аудиогарнитуру от Logitech и, в сущности, превращает приставку в караоке-плейер. Наконец, лондонская студия SCEE с большой помпой явила нам USB-камеру для PS2 с набором EyeToy: Play, куда входят несколько ритмических игрушек, и полноценный игровой проект EyeToy: Groove – танцевальный имитатор, основанный на технологии распознавания изображения.

2004 И ДАЛЕЕ...

SCEI готовится выпустить совместимый с EyeToy и аудиогарнитурой караоке-проект Singstar, а руководство корпорации в кулуарных разговорах о грядущей PlayStation 3 прозрачно намекает, что эволюция идеи EyeToy займет важное место среди технологий, которые будут использованы в системе. Konami потихоньку активизирует усилия на поприще экспорта автоматов и приставочных игр из своих музыкальных серий за пределы Японии, в первую очередь – в Корею и Европу. Подстегнутые всемирным успехом SCEE London Studio другие издатели сейчас понимают, что музыкальные, танцевальные, ритмические игры являются прекрасным средством привлечения к видеоиграм самой широкой аудитории, представители которой раньше к игровым системам боялись подобраться на пушечный выстрел. С каждым днем новейший игровой жанр становится все более модным, при этом постоянно развиваясь. Танцуют все! ■









DANCE DANCE PARA PARA!

Причина популярности Dance Dance Revolution и Para Para Paradise в Японии отчасти заключается в подборке музыки, использующейся Konami в этих играх. Превалирующим стилем является евробит – зародившийся в Италии специфический сплав «попсового» вокала и диско-ритмов. В девяностых годах звукозаписывающая компания Avex приложила немало усилий для популяризации этого стиля в Японии, где он обрел широкую известность, разлетевшись по клубам и другим местам тусовок продвинутой молодежи, став основой для постоянного ремикширования известными ди-джеями. Местные поп-звезды Аюми Хамасаки и Нами Амуро, соревнуясь друг с другом, выпустили версии своих хитов в евробит-обработке. Евробит оказался идеальным музыкальным сопровождением для излюбленной большинством японских «девчачьих» поп-групп манеры танца, именуемой «пара-пара» (звукоподражание хлопкам в ладоши). Таким образом, обе разработки Konami на родине попали в максимально благодатную почву. В Старом Свете и США евробит давно вышел из моды, а танцы пара-пара и вовсе неизвестны, поэтому вокруг завезенных из Японии игровых автоматов формируется особый круг геймеров, состоящий, как правило, из фэнов аниме и любителей всего японского вообще. Есть и те, кто заинтересовался этими необычными играми, увидев их в кино: в фильмах «Васаби» Люка Бессона и «Трудности перевода» Софии Копполы есть сцены в японских аркадах, где внимание зрителей сразу же привлекают танцоры, соревнующиеся в Dance Dance Revolution и Para Para Paradise.

В Москве танцевальный автомат Para Para Paradise от Konami установлен в торговом центре «Атриум» на площади Курского вокзала, благодаря чему тамошний аркадный зальчик уже прослыл культовым среди столичных анимешников, да и просто молодых людей без комплексов (все-таки нужна некоторая смелость, чтобы в людном месте у всех на виду лихо отплясывать перед экраном). Конструкция аппарата включает оптические датчики движения, отслеживающие перемещение рук игрока в пяти направлениях: в такт музыке по экрану движутся стрелки, в момент совпадения их с трафаретом вверху необходимо перекрыть рукой соответствующий стрелке лучик, и тогда попадание засчитывается. Помимо стандартной машины для одного игрока, аркадный аппарат PPP бывает сдвоенный или даже строенный, с большой плазменной панелью – специально для соревнований. Konami выпускает и домашнюю версию Para Para для PS2, где висячая рампа с датчиками заменена на складной напольный контроллер наподобие легендарного Activator для Sega Mega Drive. В сети вы найдете немало клубов любителей Para Para; на многих сайтах можно скачать специальные учебные видео, которые легко перепутать с обычными красочными видеоклипами. ■

МНЕНИЯ

«Почему вы играете в Para Para Paradise?» – мы задали этот вопрос завсегдатаям аркады в московском «Атриуме» – парням и девушкам, которых совершенно не смущает относительно высокая стоимость игры и косые взгляды проходящих мимо посетителей торгового центра.

MAD DOCTOR:
«Para Para Paradise снимает напряжение после трудного рабочего дня, раскрепощает. И это хороший повод встретиться с друзьями».

CRAZY OTAKU:
«А кое-кто тренируется на нем в боевых искусствах. Растормаживает весьма прилично. Никогда не думала, что смогу танцевать на публике, а тут нате вам. Проще говоря, весьма необходимая в хозяйстве штука».

LISANGEL:
«Потому что я люблю танцевать. Потому что это весело. Потому что люди смотрят. Потому что это свобода от комплексов».

POKEKOT:
«PPP с легкой руки играющих превращается в инструмент даже не флэш-, а арт-моба. Когда один человек бросает монету в щель и начинает самозабвенно предаваться «таинству» – ритмично и красиво двигаться, совмещая игру и танец, – люди за спиной выстраиваются слева и справа так, чтобы было видно экран, и тоже начинают танцевать. Со стороны выглядит весьма и весьма эффектно. Вокруг играющих сразу начинают толпиться непосвященные зеваки».

CYBERGLOKER:
«PPP дает возможность размять затекшие на работе мышцы. Это аппарат для похудания. Это веселая забава».

ZONTIQUE:
«Para-Para – как серьезный файтинг: нетрудно научиться махать руками, но осваивать движения и комбо потом можно сколько угодно. Понаблюдаешь за танцующими – и замечаешь, что у каждого свой стиль, свои наработки и движения. Para-Para интересно изучать, и в этом ее прелесть».

ГНУС:
«Я играю в PPP по нескольким причинам. Мне нравится японская попса. Нравится так двигаться, танцевать. Мне просто нравятся игры подобного рода. На «Пара Паре» отдыхаешь, не то что на DDR».

OSCAR 6:
«Просто нравится. Нравится танцевать; нравится общаться с другими любителями попарапариться; нравится набирать много очков; нравится пробовать разные стили в танце; нравится, когда одновременно с тобой танцует еще человек пять; нравится, когда проходящие люди останавливаются и спрашивают: «А что это вы делаете?».

RIOKY:
«Это развлечение много лучше остальных игровых автоматов. Интересен сам процесс, еще интереснее наблюдать со стороны за играющими. Особенно за хардкорными – вот они, кажется, просто танцуют, не глядя на все эти стрелочки...
Еще тихо завидую, к сожалению не имею столько времени, чтобы научиться это делать на высоком уровне».

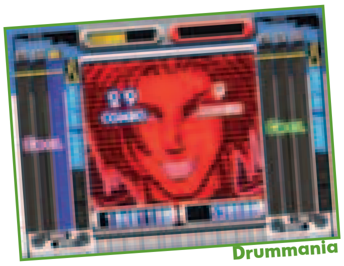



PaRappa the Rapper


DDR MAX 7th Stage


Bust-A-Groove


DDR Disney Mix


Drummania


DDR 4th Stage


UmJammer Lammy


Guitar Freaks


Vib Ribbon


Taiko no Tatsujin





КОВЕР-САМОПАЛ

Танцевальные коврики – контроллеры для DDR, ее многочисленных клонов и совместимых игр – производит японская Konami и несколько мелких компаний в Корее и Китае. Эта продукция представляет собой упрощенные решения для дома, лишь отдаленно напоминающие жесткую платформу оригинального аркадного аппарата. Мы побеседовали с человеком, который первым в России собрал собственный DDR-контроллер, имеющий гораздо больше общего с жестким прототипом, нежели с гибкими «домашними» ковриками.

«СИ»: Представься, пожалуйста. Чем ты занимаешься помимо видеоигр?

ЕМ: Медведев Евгений Андреевич, скандально известный и так далее. Чем я только не занимаюсь... Ролевую игру «Эру Водолея», думаю, многие помнят. Я социолог, специалист по RPG, у меня маленькая студия графического дизайна – в общем, занимаюсь чем попало, и обычно одновременно.

«СИ»: Какие причины заставили тебя сконструировать собственный танцевальный контроллер?

ЕМ: Я всерьез задумался о том, каким образом похудеть при помощи физических упражнений так, чтобы не помереть в процессе со скуки. Ну не могу я зарядку делать – надоедает... Образ жизни у меня довольно сидячий, прочие методы не помогают без увеличения нагрузок. DDR показалась мне потенциально любопытной в этом плане, и я скачал из сети симулятор (в данном случае – pydance). Играть даже на клавиатуре понравилось настолько, что я решил срочно изготовить «коврик» для регулярных занятий, а поскольку при моей комплекции это должна быть конструкция, мягко говоря, крепкая, решил не искать варианты, а сделать свой.

«СИ»: Насколько сложной оказалась задача в технологическом плане? В чем заключались этапы монтажа и отладки устройства? Были ли сложности?

ЕМ: Конструкция получилась довольно простая, не сложнее хорошей табуретки, но ее настройка – итеративный процесс, отнимающий порядочно времени. Представьте себе три фанерных квадрата 90х90 см и сложите их мысленно стопочкой, жестко закрепив шурупами. Теперь распилите верхние два на девять маленьких квадратиков каждый, оставив их стоять как есть, и выньте квадратики сверху, снизу, справа и слева, получив четыре углубления под чувствительные плитки. Подобную основу можно получить несколькими способами, весь секрет в чувствительных плитках. С внутренней стороны каждой находится металлическая контактная площадка, она замыкает восемь контактных шурупов – которые расставлены так, чтобы, как бы ты на плитку ни наступил, два шурупа замкнулись бы. Дабы плитка не лежала на шурупах все время, используется прокладка из пенофола, теплоизоляционной пенки, отжимающая ее вверх, а чтобы она не выпрыгивала, ее удерживают различные скобки и уголки. Контактные пары подключаются к компьютеру различными способами – их можно развести на джойстиковый порт, как я сначала и сделал, а можно подпаять в USB-геймпад. Драйверов никаких в обоих случаях не требуется, симуляторы умеют настраиваться на кнопки джойстиков, как бы те ни были распаяны по плиткам.

Сложнее всего оказались три вещи – тащить и пилить фанеру («Женя, что вы тут такое пилите?» – «Джойстик деревянный делаем!»), настраивать чувствительность плиток и бороться со статическим электричеством. У меня в квартире электропроводка без земляного провода, на батарее самая натуральная фаза, заземлиться некуда. Конструкция сама по себе совершенно электрически безобидна, никаких источников электричества не содержит и при правильном монтаже работает сразу. Но статику собирает как


DDR 2nd Mix


Rez

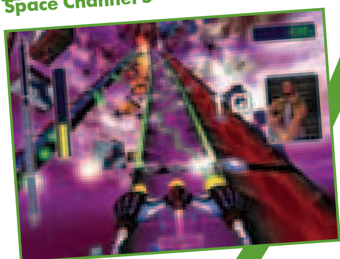

Amplitude


Space Channel 5


PaRappa the Rapper 2

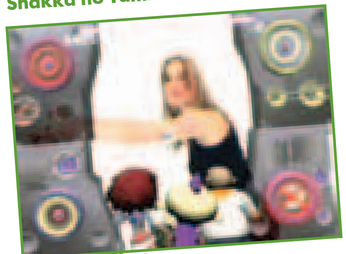

Space Channel 5 Part 2

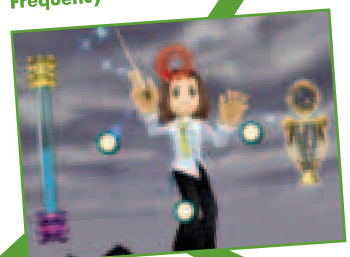

Shakka no Tambourine

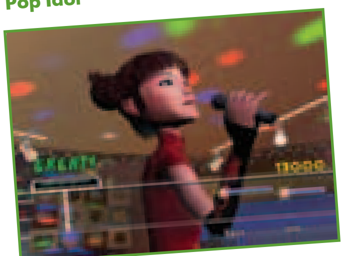

Frequency

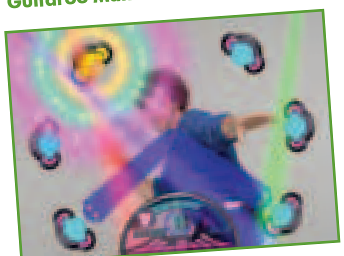

Pop Idol

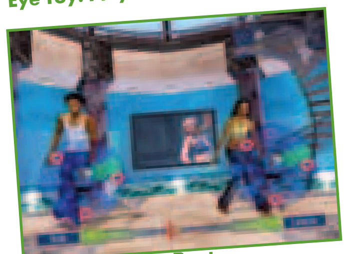

Guitaroo Man


Eye Toy: Play


Mad Maestro


Karaoke Stage


Eye Toy: Groove


Britney's Dance Beat

кошка. Поэтому прогорание геймпортов и геймпадов от статического разряда было и остается постоянной проблемой, и как с этим бороться, не имея нормального заземления, – я пока не знаю. Процесс продолжается.

«СИ»: С какими играми совместим получившийся контроллер?
EM: С любыми существующими в природе симуляторами Dance Dance Revolution для PC: pydance, Stepmania, Dance With Intensity и их ближайшими родственниками. Все они бесплатные и имеются в сети, как и размеченная для игры с ними музыка. В формате DWI, понятном всем трем вышеперечисленным симуляторам, размечена вся музыка, которая была во всех автоматах серии DDR. Теоретически, «коврик» можно прикрутить и к PS one тем же способом, и тогда он будет совместим с «родной» DDR во всех ее инкарнациях и, возможно, Bust-a-Groove, но из-за отсутствия у меня PS one проверить не получилось. Вообще, это четыре кнопки от джойстика, не более и не менее. Никто не запретит вам применять их в любых играх, а вот уж как – дело ваше.

«СИ»: Во сколько обошлась вся конструкция? Такой «коврик» получается дешевле готовых японских или китайских решений?
EM: Порядка $150, учитывая все дополнительные расходы. Можно было уложиться много дешевле, но я предпочитал решать проблемы методом Филеаса Фогга, то бишь закидывая их деньгами. Как выяснилось позже, купить фирменный мягкий коврик в Москве все-таки можно (я и купил), и это обходится значительно дешевле в смысле денег и труда. Но вот подключить его к компу – тот еще анекдот (из трех попробованных конвертеров PS one-USB нормально под Linux не работает ни один, а под Windows – только два, и те под XP не функционируют). На сайте Stepmania (http://www.stepmania.com/) этому посвящена отдельная страничка, но правильных конверторов я пока не встретил. Вдобавок, мягкий коврик при активном употреблении изнашивается полностью примерно за полгода. Любого рода твердый «коврик» значительно долговечнее, а вот чтобы заказать такой из-за рубежа потребуются деньги уже совсем другого калибра, поскольку сама их стоимость начинается от $250, а во сколько доставка станет при таком весе и размере – сами считайте.

«СИ»: Что бы ты порекомендовал читателям, которые планируют повторить твой опыт?
EM: Точно такого же «коврика», как у меня, у вас не получится. И вообще, можно было лучше сделать. Поэтому читайте сайты и думайте внимательно. На этапе проектирования прикиньте, как будете осуществлять настройку плиток. Правильное заземление в квартире вам совершенно необходимо, конструкция собирает статику, как губка воду. В сети я видел интересные конструкции из фанеры, оргстекла и тонкой металлической сетки, которые были бы очень перспективны, если бы не мои повышенные требования к прочности. Можно сделать проще, можно надежнее, можно лучше. Мой друг грозится сделать коврик почти целиком из пенофола, например.

«СИ»: Планы на будущее, связанные с музыкальными играми?
EM: Открыть в ближайшее время полноценный сайт по DDR на русском языке, где описать все эти приключения в больших подробностях, выложить набранную из сети музыку для симуляторов и вообще оттянуться по полной программе. А еще я думаю о том, как и из чего сделать Para-Para-контроллер, но это подождет до лета, дачи и сварочного аппарата. Конструировать его на ИК-сенсорах движения получается слишком дорого, а чтобы сделать его на перекрытии лучей от фонаря, потребуется жесткая рама довольно большого размера, которую придется сваривать.

«СИ»: Удачи в трудах!
EM: Спасибо! ■

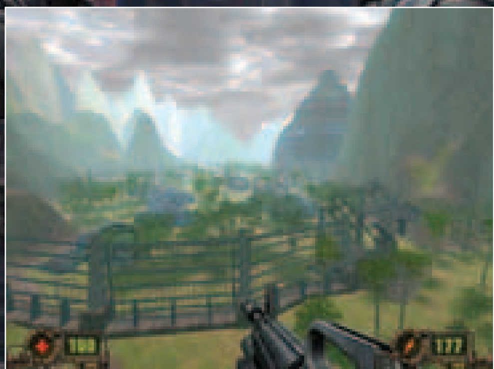
ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Когда враг прет, как баран на новые ворота, остается только всадить в него пулю.



В лагере наблюдается подозрительное спокойствие – не иначе как впереди засада.



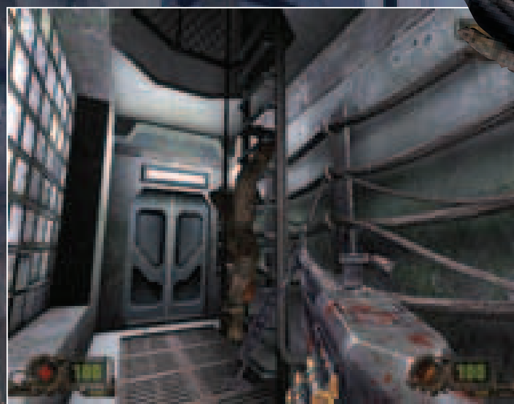
В подземных катакомбах стоит быть осторожным, чтобы не попасть в ловушку.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** 3D-action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Pointsoft Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Action Forms
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.vivisector.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?







ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

«Вивисектор: зверь внутри» – одна из немногих игр, ошеломляющая своей беспощадной кровожадностью. Уверен, если бы она разрабатывалась не на территории постсоветского пространства, а где-нибудь на Западе, то уже задолго до выхода стала бы предметом бурного обсуждения и последующего порицания всевозможными борцами с виртуальной жестокостью, оберегающими неустойчивое нравственное здоровье подрастающего поколения. Там такие проекты неизменно получают самый высокий рейтинг ESRB, а их продажа лицам, не достигшим совершеннолетия, запрещается. Но у нас не Запад, и игре ничто не мешает найти своего покупателя.

Как вы уже заметили по картинкам, «Вивисектор» относится к жанру 3D-шутеров. И если сравнивать его с наиболее яркими представителями подобных игр, на ум сразу приходят знаменитый Half-Life и популярный Soldier of Fortune. От первого творение студии Action Forms унаследовало замечательную атмосферу постоянной опасности и томительного напряжения, не позволяющего расслабиться, пока не будет пройден последний этап, а от второго ему досталась брутальность, легкий шок от которой еще долго заставляет вспоминать о проведенном за игрой времени.

ПОЧТИ ПО КЛАССИКУ

Сюжет игры основывается на романе Герберта Уэллса «Остров доктора Моро». 1878 год. Небольшой тропический остров, расположенный в Тихом океане, стал прибежищем изгнанного из Англии ученого-биолога. Получив долгожданную свободу и возможность претворить в жизнь самые страшные планы, профессор принялся за воплощение своей давней мечты – создание нового вида супер-людей, скрещенных с животными на генетическом уровне. Шли годы, и постепенно доктор Морхед приближался к заветной цели, вызывая к жизни ужасающего вида существ. Но он не предусмотрел только одного: животные, превратившиеся в людей, так и не смогли избавиться от своих первобытных инстинктов, призывающих убивать. Смертельная ярость зверолюдей, осознавших свою силу и мощь, вырвалась на волю. Вскоре кровожадные монстры заполонили весь остров, уничтожили своего творца и стали единственными хозяевами тропического царства. О случившемся надолго забыли, но спустя сто лет, в 1978 году, на опустевший берег Сорео вновь ступила нога человека. Здесь заканчивается предыстория и начинается действо, которое сами разработчики определяют как захватывающий приключенческий боевик с ролевыми элементами.

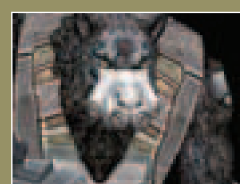
ДРУЗЬЯ НАШИ МЕНЬШИЕ

При таком сценарии игра просто обязана иметь в своем арсенале огромное количество разнообразных тварей, всеми силами пытающихся попортить кровь главному персонажу. И, похоже, что с этой стороны разочарование геймерам не грозит. Бестиарий «Вивисектора» насчитывает более двадцати видов противников, а все монстры делятся на mod-beasts, humanimals и brutes. Mod-beasts – первые плоды безрассудных экспериментов сумасшедшего ученого. Поодиночке они не

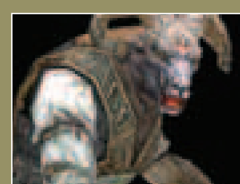
МИЛЫЕ ЗВЕРУШКИ

Глядя на монстров игры, трудно представить себе, что когда-то все они были обыкновенными животными, обитавшими на просторах Сорео. Вот некоторые из тварей, которые будут поджидать игрока в дебрях лесов и запутанных лабиринтах подземных лабораторий.

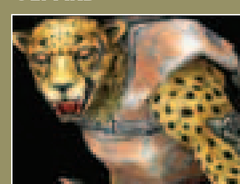
BLACK WOLF



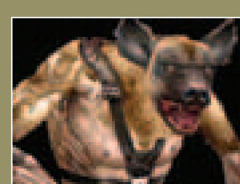
RAM ELABORATED



GEPARD



HYENA ELECTRELLA





Сейчас подойду поближе к трансформатору, вырублю на острове свет и...



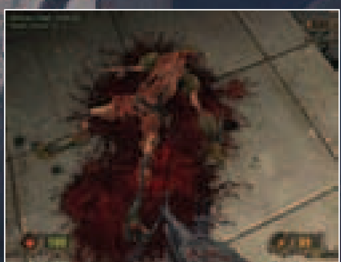
Еще один несчастный представитель фауны, попавший под свинцовую «раздачу».

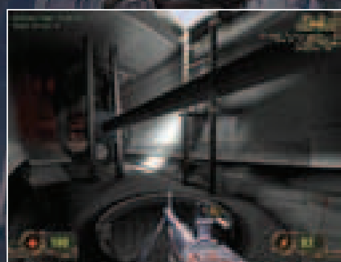


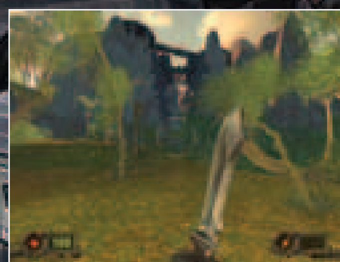
Да простят нас многочисленные защитники животных, но этот скриншот мы поместили исключительно для демонстрации модели повреждения противников.

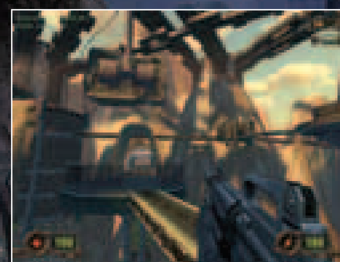


Разнообразие ландшафтов приятно радует глаз. Правда, в горах почему-то идет дождь, а не снег. Но мы верим — в финальной версии все будет правильно.









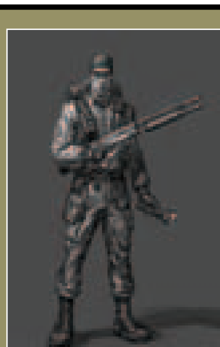
представляют серьезной опасности, но, собираясь в большие стаи, способны одолеть даже очень мощных противников. Humanimals – могут похвастаться неплохим интеллектом, силой и выносливостью, которым позавидовал бы любой представитель homo sapiens. Ну и, наконец, – brutes. Эти существа – своеобразный венец творения профессора Морхеда, обладают невероятной силой и недюжинными умственными способностями. Искусственный интеллект врагов позволяет им действовать в группах, устраивать засады на игрока и любыми методами пытаться помешать наведению порядка на острове. Создатели утверждают, что применяемая ими система AI животных дает возможность неприятелям не только адекватно реагировать на героя в бою, но также чувствовать его приближение, а в случае необходимости даже вызывать подмогу. Впрочем, заверения о реалистичном поведении врагов являются для большинства разработчиков всего лишь популярным и весьма предсказуемым рекламным шагом. Убедиться в достоверности подобных обещаний мы сможем только после выхода игры. Ну а пока поговорим о том, что уже сейчас выделяет «Вивисектор» среди многочисленных конкурентов по жанру.

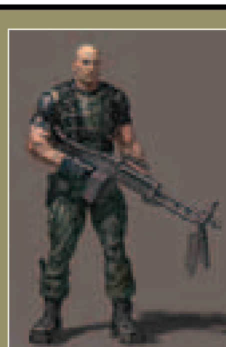
ЗА АРТИСТИЗМ

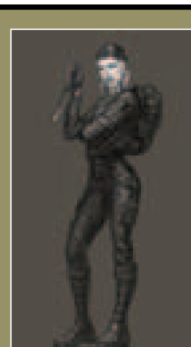
Как было отмечено ранее, жанр игры состоит из смеси безудержного экшна и RPG. А это значит, что по мере прохождения вам придется не только метко стрелять, но и улучшать характеристики своего виртуального альтер-эго с помощью набираемых очков опыта. Помимо стандартных бонусов за меткость стрельбы или нахождение тайников, в «Вивисекторе» предусмотрен специальный вид очков, дающихся... за артистизм. Они начисляются за зрелищность и нестандартность, проявленные в схватке с дикими тварями. Сделали умопомрачительное сальто в воздухе, смогли ловко расправиться с несколькими противниками, забрызгав стены их кровью, не получив при этом никаких повреждений? Отлично, можете смело назвать себя крутым мачо, а заодно добавить в свою копилку несколько дополнительных очков опыта. Что ж, звучит очень заманчиво и, главное, – необычно. Осталось лишь дождаться финального релиза и увидеть все

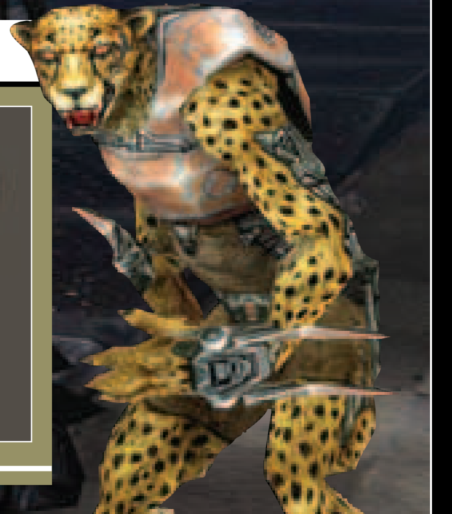
ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Несмотря на то что устанавливать порядок на острове и вершить правосудие над разбушевавшимися тварями главному герою – Курту Робинсону – придется в одиночку, его все же будут поддерживать двое персонажей, являющихся, как и он сам, членами элитного боевого подразделения. Ими станут лучший друг Курта Лайам Куэйд и очаровательная Малика Кэтволк, к которой наш герой испытывает весьма недвусмысленные чувства.







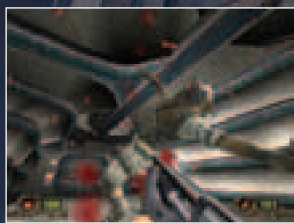


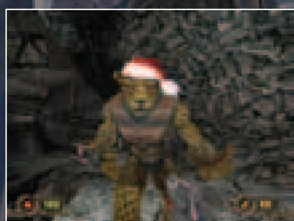

CASTLE
STRIKE
Если Вам пришлась по душе Age of Empires и Empire Earth, то Castle Strike - ваш выбор. Беcподобная игра!
- www.gamershell.com
Castle Strike - прямое доказательство того, что в жанре RTS еще можно создать что-то новое.
- www.gamezone.de
©2004 Data Becker. All Rights Reserved.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?









ПОТЕРЯНЫЙ В ОКЕАНЕ

Остров Сорео, на котором происходит действие игры, разделен на три зоны, отличающиеся не только природными условиями, но и обитающими на их территории монстрами. Внешний периметр (окрашен зеленым цветом) населен в основном не представляющими особой опасности mod-beasts. Внешняя зона – родной дом humanimals. И, наконец, область Храма Возрождения. Сюда еще не ступала нога человека, и именно здесь вы встретитесь с опаснейшими brutes.



ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК

История Action Forms началась в 1996 году, когда компания выпустила в свет свой первый экшн-проект – Chasm: The Rift. Следующим шагом разработчиков стала игра под названием Carnivores, в которой игроку предлагалось поохотиться на огромных динозавров, чудом выживших после ледникового периода. Попробовав свои силы в игровом бизнесе и ощутив определенную уверенность в деле производства качественных экшнов, разработчики решили взяться за продолжение приключений самого Дюка Нюкема. Однако разногласия с 3D-Realms не позволили завершить работу. А наследником той невышедшей игры стал «Вивисектор».

это собственными глазами: зрелище обещает быть просто незабываемым.

КЛОЧКИ ПО ЗАКОУЛОЧКАМ

Помимо необычной системы получения очков, творение компании Action Forms может похвастаться замечательным графическим движком собственной разработки под названием AtmosFear. Он способен отлично работать с динамическим освещением, тенями и прочими современными технологическими эффектами. Но предметом особой гордости разработчиков, конечно же, является мех, которым покрыты все монстры. Тщательное знакомство с игрой, состоявшееся на КРИ 2004, позволило рассмотреть на телах противников даже самый маленький волосок. Попробовав сыграть в «Вивисектор», ваш покорный слуга смог убедиться в этом лично. Признаюсь, увиденное произвело на меня очень сильное впечатление. Огромные, дышащие ненавистью звери, с которыми вам придется столкнуться в игре, выглядят почти как живые.

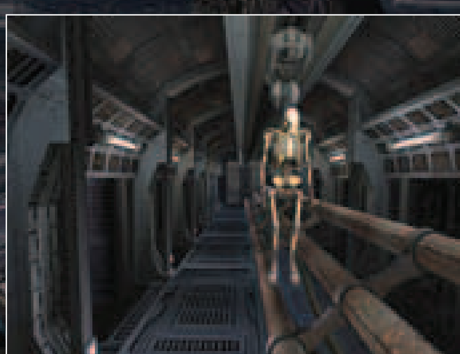
Но отличные модели – не единственное, что позволяет говорить о несомненном потенциале грядущего хита. Львиная доля «очарования», если это слово вообще применимо в данном случае, приходится на упоминавшуюся уже брутальность игры. «Вивисектор» на все сто оправдывает гордое звание шутера – бескомпромиссного и кровавого. С помощью многочисленного оружия врагов можно буквально раздирать на мелкие куски, срывая с них плоть и оставляя лишь голый скелет. Система точечных попаданий позволяет делать в противниках дыры и, прикрываясь их телом как щитом, вести огонь прямо через них. Уверен, такого вам еще не приходилось видеть ни в одной игре.

ШАНСЫ НА УСПЕХ

Приятно, когда создатели вкладывают в свои проекты душу, стараясь всеми правдами и неправдами угодить капризным геймерам, постоянно требующим от них чего-то нового и необычного. «Вивисектор: зверь внутри» полностью соответствует высоким стандартам, установившимся в жанре, и должен удовлетворить запросы всех любителей подобных игр. Проект заслуживает самого пристального внимания, и его выход наверняка не останется незамеченным. Во всяком случае, есть очень веские причины, заставляющие верить, что детище Action Forms оправдает оказанное ему высокое доверие. На прошедшей недавно выставке КРИ 2004 игра получила награду «За лучший звук» и нам почему-то кажется, что этот приз не будет последним. ■



Любоваться такими красивыми закатами можно бесконечно, главное – не зазеваться.



Примерно так выглядит конвейер, на котором «собираются» будущие монстры.



Исследовательские лаборатории напоминают отсеки космической станции.


PlayStation.2
САМЫЙ МОЩНЫЙ ФУТБОЛ!
TIF
THIS IS FOOTBALL 2004™
CHAMPIONS LEAGUE
PlayStation.2
ТВОЙ БИЛЕТ В ГЕРМАНИЮ
НА ФИНАЛЬНЫЙ МАТЧ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ
1. Купи игру This is Football 2004
до 25 апреля 2004 года
2. Заполни анкету участника розыгрыша на сайте и введи уникальный код, который напечатан на купоне, вложенном в коробку с игрой.
3. Среди участников розыгрыша будет случайным образом выбран победитель, который и поедет на финал Лиги Чемпионов*. Розыгрыш супер-приза состоится 26 апреля 2004 года, а его результаты будут опубликованы на сайтах www.gameland.ru и в журнале «Страна Игр».
Правила акции:
SONY
© 2004 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР:
СТРАНА ИГР

GRAN TURISMO 4



На новой трассе The Citta di Aria, пролегающей по небольшому итальянскому городку, спокойно можно ездить только на таких малышах.

Mitsubishi Lancer Evolution VII



Volkswagen Lupo 1.8 Turbo



Woodone Tom's Supra



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Polyphony Digital ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

http://www.scee.com



Какая же Gran Turismo обойдется без всеобщего любимца и одной из самых быстрых машин в игре – Nissan Skyline GTR R34?



Трасса в Нью-Йорке отличается двумя очень длинными прямыми и связкой крутых поворотов на 90 градусов.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Как известно, мужчины – те же дети, только игрушки у них дороже. Но хотя, к примеру, новенький спортивный автомобиль и доступен лишь немногим, его виртуальные версии можно легко увидеть в десятках и даже сотнях гонок на консолях и PC. Не все из них одинаково хороши, различаются они и по тематике, но, пожалуй, самой известной линейкой стоит назвать сериал Gran Turismo от Sony. Первые три части разошлись по всему миру суммарным тиражом примерно в 30 миллионов экземпляров. Четвертая призвана не просто слегка обновить уже устоявшуюся концепцию геймплея – разработчики ставят перед собой куда более амбициозные задачи.

Gran Turismo 4 не раз уже демонстрировался прессе, кроме того в наши руки попала игра Gran Turismo 4: Prologue, облегченная версия GT4, продающаяся, однако, в Японии «на общих правах». Именно поэтому о многих достоинствах проекта мы уже сейчас можем говорить уверенно (вряд ли они таинственным образом исчезнут), в то время как немногочисленные недостатки, скорее всего, к релизу будут исправлены. Для получения полного представления рекомендую также посмотреть видеоролики (см. DVD к этому и предыдущему номерам).

В свое время Gran Turismo 3 A-spec порадовал геймеров качественной графикой, однако за последние три года требования к внешнему виду гонок изрядно подросли. Соответственно, движок был не просто обновлен, а полностью переписан. В отличие от многих игр, в Gran Turismo 4 планируется не только совершенствовать облик автомобилей, но и увеличивать детализацию объектов на трассе, исключая при этом и ситуации, когда красивые деревья и строения «появляются» из воздуха – дальность прорисовки стала еще больше, чем когда-либо. Много внимания уделяется и реалистичности игрового мира. Разработчики потратили немало времени, моделируя его на базе более чем 50000 фотографий. Ведь игры вроде Project Gotham Racing показали, что гонять по улицам реальных городов геймерам намного интереснее, чем недоуменно разглядывать проложенные по придуманным мегаполисам трассы. Да и выглядят локации в первом случае, как правило, привлекательнее.

Впрочем, красотой могут похвастаться многие игры, но от клейма «аркадности» откреститься способны лишь единицы. В новой Gran Turismo полностью сменилась и физическая модель автомобиля. К примеру, теперь у каждой машины четко определен центр тяжести, и на базе этой информации обрабатывается и ее поведение на трассе. Это, казалось бы, мелкое изменение самым серьезным образом повлияло на раллийный режим игры. Если раньше в гонках лишь условно имитировалось поведение автомобиля, двигающегося по пересеченной местности, то теперь все просчитывается честно. Нет более ощущения, что мчишься по обычной трассе, но засыпанной песком. Машины не ездят боком и не прыгают смешно носом вверх (к вашему сведению, двигатель находится спереди, и туда же смещен центр тяжести). На этот раз раллийному режиму уделе-

ВИРТУАЛЬНЫЙ АВТОСАЛОН

Возникает ощущение, что Sony приобрела для своего главного гоночного хита все лицензии на реальные модели автомобилей, о каких только может мечтать фанат. Более пятисот отборных железных коней будут осваивать более пятьдесяти различных трасс. Уже в GT4: Prologue были представлены Nissan Fairlady 240ZG, Honda Odyssey, Nissan Silvia K's Aero, Nissan Skyline Coupe 350GT, Honda Integra Type R, Subaru Legacy Touring Wagon 2.0GT specB, Toyota MR2 GT-S, Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur, Mitsubishi Lancer Evolution VIII, Subaru Impreza WRX STi Version VI, Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car, Toyota Celica GT-Four Rally Car… Только вчитайтесь в эти названия! И ведь каждая машина полностью соответствует своему прототипу, а реплеи можно легко спутать с видеорепортажами с настоящих заездов! Просто сказка!



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



На машинах из чемпионата Japan GT Championship можно развивать фантастические скорости.



Не сказать, что AI соперников сильно вырос в новой части игры, но соревноваться с ними интересно.

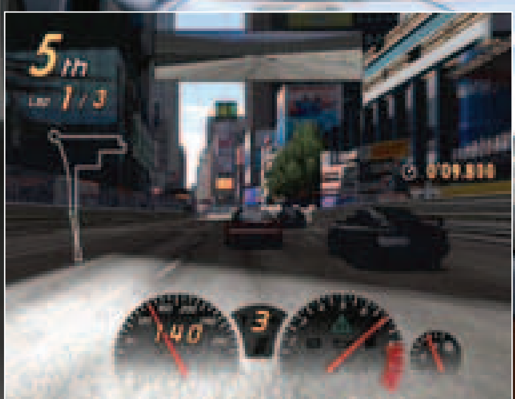
но столько внимания, что по проработанности он запросто может посоперничать с лучшими специализирующимися на этой теме гонками. Конечно, здесь нет слишком уж эффектных сцен столкновений, когда обломки разлетаются во все стороны, да и трассы не такие длинные, но это вполне простительно. Зато точность передачи управления машиной на высоте. Раллийные машины запросто пускаются в управляемый занос, красиво и реалистично прыгают на буграх, а подвеска отрабатывает мелкие неровности.

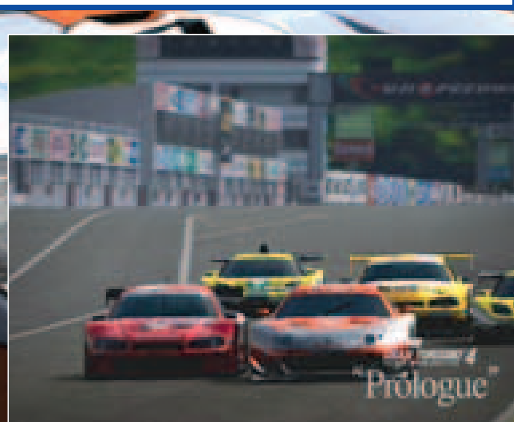
Но, как и положено в Gran Turismo, основной режим игры – все же не ралли, а шоссейно-кольцевые гонки. И в отличие от прошлой части все локации в игре теперь реальные, будь то всем знакомая Suzuka или же трасса, проложенная в Нью-Йорке. Открытие же новой Gran Turismo – гонки по узеньким улочкам маленького провинциального городка. По сложности этот маршрут даст фору известной трассе Monaco. Она, к слову, также будет в игре.

Управлять машинами на асфальте, как это странно ни звучит, теперь будет гораздо легче, хотя, как я уже говорил, поведение их стало реалистичнее. Такой же эффект все наблюдали в игре «Ил-2 Штурмовик», когда физическая модель полета совершенна, а играть довольно просто. Здесь похожая ситуация. Дело в том, что управление сделали намного более отзывчивым. Если раньше возникало ощущение, что у машины сломался гидроусилитель и она реагирует на повороты руля с запаздыванием, то теперь все настолько четко, что контроль над машиной не теряется ни на секунду.

ВЫХОДИМ В СЕТЬ!

Многопользовательский режим постепенно становится чуть ли не обязательной фичей гонок, не стала исключением и Gran Turismo 4. Игра позволяет соревноваться шести геймерам одновременно, и этот режим наверняка будет востребован. Однако этим потенциал игры не исчерпывается. Разработчики хотят создать из GT4 своеобразный клуб по интересам, то есть автолюбители будут выходить в сеть просто, чтобы пообщаться с друг с другом. Ведь, как известно, мужчины могут бесконечно беседовать о двух вещах – о компьютерах и о машинах. Так что если нужен будет совет по ремонту своего старенького «Запорожца», воспользуйтесь этой игрой – вдруг найдется человек, который вам поможет?





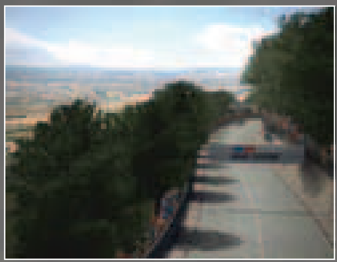


ГДЕ МОДЕЛЬ ПОВРЕЖДЕНИЙ?

Многие геймеры хотели бы видеть в гонках реалистичные столкновения с проработанной моделью повреждений. Но их не будет в Gran Turismo 4, да и в грядущих проектах вряд ли появятся. Разработчики объясняют это просто. Так как GT позиционируется как реалистичный симулятор, то и повреждения должны наноситься так, как положено. Исследования же показали, что с учетом высоких скоростей примерно в 80% случаев от обоих столкнувшихся автомобилей останется лишь куча мелких обломков (от двух дюймов длиной и меньше). Это не только вряд ли понравилось бы геймерам (представьте себе, как возрастет уровень сложности!), по словам разработчиков, современное железо вообще не способно грамотно отобразить такую сцену. Проблемы возникнут и с предоставлением лицензий производителями автомобилей. Поэтому пока что за столкновения геймеру лишь начисляются штрафные очки, как в старых играх серии.



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?







Помните, что происходило на питстопах всех прошлых частей игры? Машина парила в воздухе, а колеса исчезали сами собой. Забудьте это как страшный сон!

ПРОЛОГ БОЛЬШОЙ ИСТОРИИ

Специально для нетерпеливых японцев была выпущена странная урезанная версия Gran Turismo 4 под названием Gran Turismo 4: Prologue. Она продается в обычных магазинах на правах полноценной игры, хотя стоит все же в два раза меньше, чем принято. «Пролог» призван продемонстрировать общественности основные нововведения четвертой части, но при этом не повредить продажам полноценной версии. Не стоит считать такое решение издателей исключительно оригинальным. Еще несколько лет назад Sega распространяла (правда, только через свою сетевую службу D-Direct) за деньги облегченный вариант Skies of Arcadia, сюжет которого обрывался на самом интересном месте. Если такая политика и повлияла на продажи игры положительно, то лишь самым незначительным образом.

ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ АВТОМОБИЛЕЙ СТАЛА НАМНОГО СОВЕРШЕННЕЕ, ОДНАКО УПРАВЛЯТЬ ИМИ ТЕПЕРЬ ГОРАЗДО УДОБНЕЕ. ПАРАДОКС, НЕ ТАК ЛИ?

Машины не визжат покрышками на всех поворотах, нет и чувства, что их постоянно сносит вбок всеми колесами разом. Теперь любой занос переднего или заднего моста чувствуется идеально, и вовремя поймать машину не составляет большого труда. Спасибо еще раз за это отзывчивому управлению! А чтобы проверить, насколько хорошо переработана физическая модель автомобиля, достаточно съехать с трассы на траву. Если выскочите туда всеми колесами, то машину начнет бросать из стороны в сторону. В таких случаях нужно вовремя среагировать, крутануть руль и выехать на трассу – почти не потеряете в скорости. Но когда на траву попадаете двумя или даже одним колесом, машину начинает немного заносить. Заядлые автолюбители наверняка поймут, что к чему. Ощущается, что сцепление колес с трассой – совершенно различное! А ведь об этом раньше можно было только мечтать.

Исправлены и другие недочеты старых игр серии. К примеру, ощутимо возросла скорость автомобилей. Раньше всегда раздражало несоответствие: на спидометре – триста километров в час, а кажется, что на самом деле лишь сто. Теперь если вы разгонитесь до двух сотен и больше, то скорость уже не воспринимается маленькой, а малейшая ошибка в управлении карается вылетом в траву со всеми вытекающими отсюда последствиями. Еще одна важная новинка заключается в том, что в игре появился эффект слипстрима. То есть, когда вы догоняете на прямой впереди идущую машину, пристраиваетесь сзади, а затем резко выныриваете из ее воздушного мешка, в этот момент скорость вашей машины оказывается выше, чем у соперника. В Gran Turismo 4: Prologue изучению этого трюка посвящен специальный урок в Tutorial.

Конечно, мы не вправе выставлять оценку игре сейчас (тем более, что многие интересные вещи мы еще не видели), но почему-то сейчас совсем уже не хочется играть в Gran Turismo 3 A-spec. Мало того, что графика там заметно хуже, так еще геймплей кажется не таким уж и интересным. Машины воспринимаются как заторможенные, в поворот они входят как будто ты не на Subaru Impreza едешь, а на «Жигулях» шестой модели, а раллийный режим и вовсе годится только в яслях детей веселить. Так что разработчики действительно умудрились по всем параметрам превзойти свой предыдущий шедевр, и сомневаться в успехе их нового творения нет никаких причин. ■



Раллийный режим игры полностью преобразился. Теперь все красиво, реалистично, с правильными заносами и уникальными трассами.



Проходить поворот с небольшим сносом заднего моста иногда не только не вредно, но и полезно. Хотя всегда есть шанс перестараться.



ТАМ, ГДЕ КОНЧАЕТСЯ РАЙ И НАЧИНАЕТСЯ АД...
FARCRY
www.farcry-thegame.com
www.farcry.ru
Лучшая зарубежная игра
от лучшего локализатора
ects 2003
CRYTEK
UBISOFT

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Bam! Entertainment (США) ■ РАЗРАБОТЧИК: Red Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 27 мая 2004 года (США)

http://www.red-entertainment.co.jp/bujin/index.php





BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

СИЛА РАСТЕТ!

При переходе с режима Easy в режим Expert не только увеличивается живучесть врагов. Целиком меняется геометрия и количество уровней, в дело вступают едва ли не четыре десятка оригинальных видов противников, появляются недоступные в «легком» раскладе техники атак, защитные приемы и заклинания.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

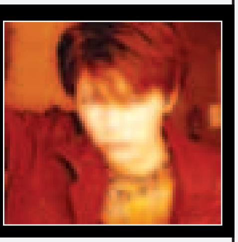
«Та самая игра с Камуи Гактом» все-таки выходит на Западе – свою роль сыграл азиатский колорит и острое желание сотрудников заштатной Bam! Entertainment локализовать проект Taito и Red во что бы то ни стало.

Чего на PS2 в изобилии, так это платформеров и боевиков с видом от третьего лица. Тем не менее, не проходит и месяца, чтобы платформерный стан не обогатился чем-нибудь вроде I-Ninja и Whiplash, а дивизион 3D-экшнов не пополнился очередной вариацией на тему Castlevania, Devil May Cry, Shinobi, Onimusha, Nightshade или даже Prince of Persia. Поток не оскудевает, и Bujingai уготована участь промчаться мимо обладателей PS2, посверкивая вспышками комбо-ударов и завлекая возможностью бегать по отвесным стенам (трудно представить, что для кого-то в наши просвещенные времена это станет открытием): кто хочет, тот протянет руку и выдернет коробочку с игрой из общего потока трехмерных beat'em up'ов с примерно равными бюджетами, схожими боевыми движками и предсказуемыми постапокалиптическими сюжетами. Раньше такие вещицы выпускали для игровых автоматов, но сейчас аркадная индустрия переживает спад, издатели перегруппировались, сконцентрировав усилия на самой популярной домашней системе, вследствие чего армия клонов гордо вышагивает по территории PlayStation 2.

Будем справедливы, Bujingai – не самый плохой клон. Разработчики из Red кое-что подсмотрели в Otogi 2, кое-что – в сериале Dynasty Warriors, их детище объединяет комбо-атаки с возможностью нанесения до 1000 ударов с эффектно выглядящей боевой магической (а если чуть точнее – энергетической) системой. Главный герой Лау – спаситель мира будущего, разрушенного неудачным научным экспериментом, – способен левитировать и вести бой не только на земле, но и в воздухе. Рост характеристик персонажа выполняется за счет сбора энергетических сгустков, остающихся после поверженных врагов, – как видите, дальше копирования Onimusha фантазия авторов не продвинулась. Вообще, имея на руках только восторженный пресс-релиз, несколько скриншотов и видеороликов, сложно судить о том, что же такого уникального в Bujingai, из-за чего люди из Bam! так рвались выпускать ее на английском языке. За исключением любопытного художественного исполнения, смешивающего традиционные азиатские мотивы с эстетикой постапокалиптического мира, ничего свежего мы здесь пока не видим. Приятно, если в игре окажется комфортное управление и захватывающий боевой геймплей, однако от новых релизов всегда хочется чего-то большего, нежели удачное повторение пройденного. ■

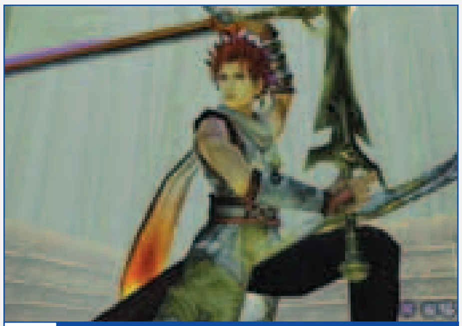
ГРОЗНЫЙ ЛАУ,
КОРОЛЬ РОКАПОПСА

Популярность Камуи Гакта в Японии, пожалуй, можно сравнить с известностью Ильи Лагутенко в России. Заполучив в свои руки знаменитого японского исполнителя, в Red Entertainment ограничились лишь приданием Лау внешнего сходства с азиатской суперзвездой. Скорее всего, ограниченный бюджет проекта позволил задействовать внешность, но не талант певца – мы-то втайне надеялись, что Гакт исполнит вокальную композицию к игре.

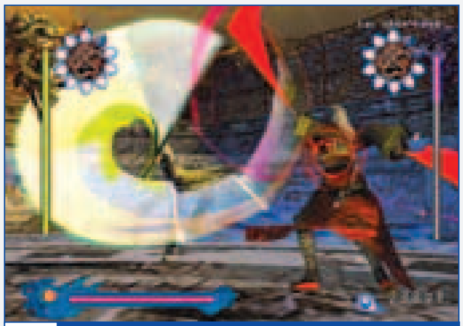




Судя по этой картинке, в игре будет запрятана трехмерная модель самого Гакта.



Красавэц. А как поет! Хотя нет. Этот не поет. Поет Гакт. И не здесь. Но поет и вправду красиво.

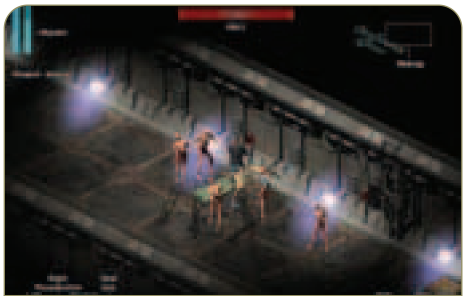


Чем не Shinobi? Красный плащ, положим, потерялся…


РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ЗЛА
UBISOFT
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Master Creating ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Master Creating
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

http://www.restricted-area.net/



Благодаря удобному управлению расправляться с монстрами совсем несложно.



Иногда наш герой полностью растворяется на фоне унылого пейзажа.



Обратите внимание на качество прорисовки небольшого корабля, рядом с которым стоит персонаж. На статичной картинке игра все же выглядит несколько лучше, чем в движении.

RESTRICTED AREA (ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА)

КИБЕРПАНК ИДЕТ В МАССЫ

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Когда разработчики компьютерных игр начинают очередной проект на тему недалекого земного будущего, они, как правило, обращаются к киберпанку. Это и понятно, ведь рецепт таких творений довольно прост.

Нужно взять несколько героев, желательно имеющих нелады с законом, облагородить их внешний вид большими пушками, снабдить тела разнообразными имплантатами и погрузить все это в атмосферу кромешного мрака футуристических городов, населенных исключительно ужасными на вид мутантами да спецагентами могущественных корпораций, рыщущим в поисках новой жертвы.

Стараниями дизайнеров и сценаристов игры, пережившая экологическую катастрофу Земля снова превратилась в пустыню. Вся жизнь которой сосредоточилась в огромных мегаполисах, где правят бал правительственные силы, мгновенно подавляющие любые попытки нарушения принятого ими закона. Впрочем, подобные поползновения случаются крайне редко, ведь все неугодные властям элементы давно находятся под пристальным надзором и не имеют никакой возможности проявить свое инакомыслие. Самое драгоценное, что осталось в мире, – информация – тщательно скрывается в специальных охраняемых зонах, доступ в которые практически невозможен. Таков вкратце сюжет Restricted Area, подробности которого пока до конца не известны. Все остальные составляющие нам уже удалось оценить благодаря короткой демо-версии, дающей примерное представление об игре.

ГЕРОИ БУДУЩЕГО

Подробный рассказ о героях и их истории мы опустим до релиза, а поговорим о том, что ожидает игрока в Restricted Area. Итак, проект разработчиков из Master Creating представляет собой сплав ролевой игры и экшна. Персонаж перемещается по большим картам, общается с многочисленными NPC и выполняет различные задания. В игре реализована развитая система разнообразных навыков и способностей, которых насчитывается более семидесяти пяти видов, разделяющихся на десять уровней. Улучшать их можно, не только совершенствуя свое боевое мастерство, но также используя устройства, созданные инженерами будущего. Выбор таких элементов довольно разнообразен и включает в себя как действующие на генетическом уровне имплантаты, так и всевозможные приспособления, например, механические конечности, которые могут легко заменяться непосредственно в бою. Правда, при этом становятся недоступны или ухудшаются некоторые другие навыки и проявляются побочные эффекты, вызванные тем или иным изменением собственного организма.

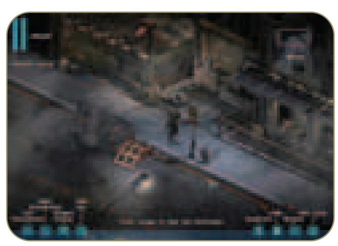
ВСЕГО ПОНЕМНОГУ

Одной из особенностей игры является случайная генерация уровней. К ним в основном относятся подземелья, в которых игроку предстоит провести большое количество времени. Динамическому изменению подвержены и некоторые побочные квесты, возникающие по ходу действия. Конечно, назвать это оригинальной находкой создателей нельзя, тем не менее подобный факт, несомненно, может вызвать желание возвращаться к игре снова и снова. Чтобы еще более разнообразить игровой



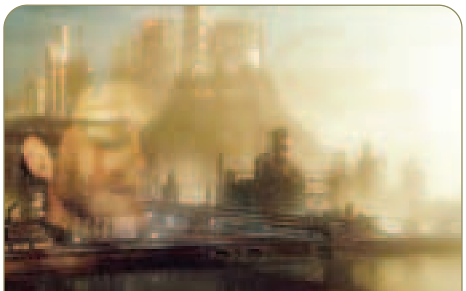








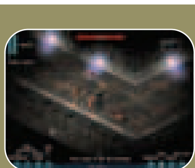
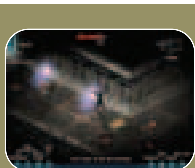
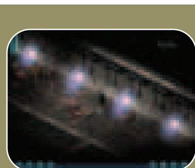
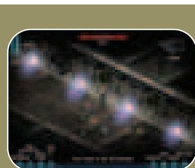
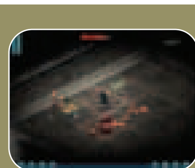
Среди обитателей городов часто встречаются очень даже симпатичные девушки.



Футуристические пейзажи мегаполисов будущего всегда выглядят одинаково.



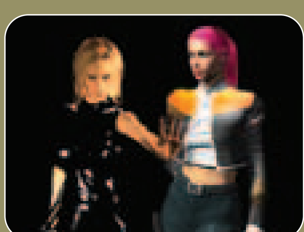
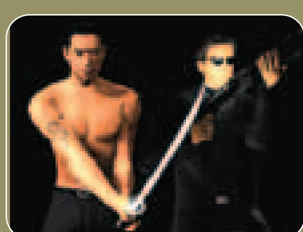
В темных очках и длинном черном плаще один из героев очень похож на знаменитого Нео. Да и способностей у него отнюдь не меньше, чем у любимого всеми матричного супермена.

Боевая система игры очень напоминает Diablo. Управлять персонажем в бою лучше с помощью мышки. Схема «один клик – один убитый» чрезвычайно удобна.

РАЗНОШЕРСТНАЯ КОМПАНИЯ

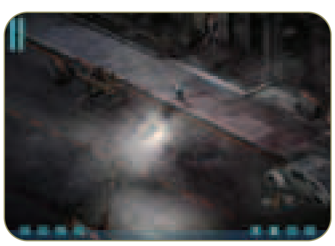
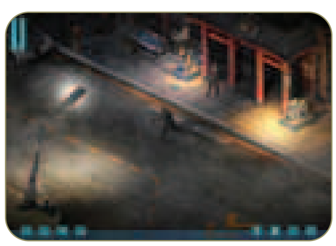
К сожалению, мы пока не располагаем сведениями о том, сколько персонажей будет доступно игроку, но о некоторых из них уже кое-что известно. Виктория (Victoria) – девушка, обладающая уникальными психическими способностями, за которой охотятся силы правительства. Джессика (Jessica) – инженерный гений; смогла совершить побег из федеральной тюрьмы с помощью самодельного дроида. Кэндзи (Kenji) – сын босса японской мафии, обвиненный якудза в убийстве собственного отца. Джонсон (Johnson) – бывший боец элитных правительственных войск, оставшийся без работы после расформирования его подразделения.

процесс, создатели включили в Restricted Area большое количество врагов и оружия. Непродолжительное знакомство с демо-версией позволило насчитать около десяти видов супостатов, которых можно было эффективно уничтожать с помощью нескольких разновидностей стволов: начиная от небольших пистолетов и заканчивая мощными пулеметами. Разумеется, в финальной версии разработчики обещают порадовать нас гораздо более внушительным арсеналом самых фантастических средств истребления монстров.

С ВЕРОЙ В ЛУЧШЕЕ

Внешняя сторона Restricted Area несколько портит общее впечатление. Визуально проект смотрится бедновато. Отличная работа дизайнеров и художников, с огромной тщательностью воссоздавших облик пустынных городов будущего, кажется напрочь загубленной отвратительной анимацией персонажей, неуклюже перебирающих ногами, невразумительными спецэффектами и практически полным отсутствием музыкального сопровождения. Впрочем, все еще может измениться, благо время до выхода у создателей еще есть. Конечно, по небольшой демке сложно судить о качестве игры в окончательном виде, но пока она производит весьма двойственное впечатление. С одной стороны, отличная атмосфера, неплохой сюжет и не обремененный излишними сложностями геймплей. С другой – среднего качества графика, едва отвечающая современным геймерским требованиям. Тут уж остается полагаться исключительно на талант самих разработчиков. Судьба Restric-ted Area находится в их руках, и очень хочется надеяться, что они это понимают. ■


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: sports
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2004 года

http://www.scee.com



При выходе один на один редкий вратарь сможет устоять против удара Рональдо.



Обязательное пожатие рук двух капитанов команд воссоздано в игре великолепно.



Посмотрите на эту красоту! И таких столкновений в игре море. Любое из них можно подолгу рассматривать на повторе и любоваться реалистичностью происходящего.

THIS IS FOOTBALL 2004

ТЕМНАЯ ЛОШАДКА

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Игры от EA и Konami борются за звание лучшего футбольного симулятора, споря о том, какая же из них – самая реалистичная и продвинутая. Sony же тем временем спокойно, уже более полутора лет, готовит к выходу свою темную лошадку – This is Football 2004.

Поклонники жанра помнят, что прошлая часть не была большим хитом: она хоть и оказалась хорошей игрой, но до законодателей жанра ей было еще ой как далеко. И вот демо-версия новой игры этой серии у нас уже на руках. Посмотрим, чем удивят нас на этот раз разработчики из Sony.

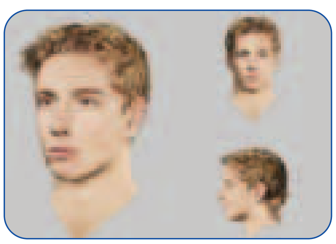
Можно, конечно, отметить, что меню изменились в лучшую сторону, стали краше, удобнее, но кого сейчас этим удивишь? Переходим собственно к игре. Первое новшество – невероятное количество лицензированных команд и сборных. Мы не подсчитывали, но похоже, на рынке появился новый лидер по количеству лицензий на одну игру. В этом аспекте Sony смогла опередить всех своих соперников. Особенно хочу порадовать поклонников российского футбола: в игре помимо сборной России есть еще три наших клуба, конечно же, самых известных – ЦСКА, Локомотив и Спартак. Правда, последние числятся почему-то как Moscow L и просто Moscow, но будем считать это недочетом ранней версии игры.

Итак, выбираем наш родной Локомотив, ставим против него сборную Англии, померимся силами. Приятно удивляемся выросшему количеству стадионов на выбор. Раньше их было всего не более десятка, сейчас же – двадцать два, что уже неплохо. И вот, посмотрев немного на экран загрузки, мы на поле. Сразу же бросается в глаза отличная графика. Модели футболистов просто великолепны. Таких реалистичных лиц, да и фигур людей не было даже в последней FIFA. А как спортсмены пожимают руки судьям! Нет и намека на проваливающиеся полигоны или дрожащие конечности. Крепкое мужское пожатие, фантастика!

Вот мяч уже в центре поля, и матч начинается. Управление в игре не претерпело никаких изменений. Все кнопки на месте. Формации можно менять, как и раньше, прямо по ходу игры. Никуда не пропала и кнопка симуляции падения, которой можно иногда попользоваться в чужой штрафной. Проще говоря, управление осталось таким же удобным, интуитивным, отзывчивым и при этом предоставляющим большую свободу для фантазии. Единственное, что появилось нового, так это полоска энергии, которая набирается при нажатии на удар или дальний пас. Она уже стала стандартной фичей в подобных играх, но в сериале TIF появилась впервые.

А вот что переработано полностью, так это анимация персонажей и физическая модель поведения мяча. Футболисты двигаются очень плавно и реалистично. Игра стабильно выдает 60 кадров в секунду. Визуализация различных столкновений если и не поднята на новую высоту, то сделана совершенно безупречно, это точно. Футболисты могут толкать друг друга, кидать через бедро, сталкиваться плечами, коленями. Любое нарушение на замедленном повторе выглядит реалистично, а не комично, как мы привыкли видеть в играх. Все это ставит This Is Football 2004 в один ряд с главным шедевром жанра – Pro Evolution Soccer 3.

Мяч в игре, как и во всех новых симуляторах, живет своей жизнью.

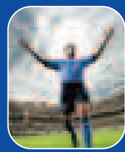


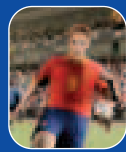











Смотря на красоты нового TiF'a и кропотливость, с которой создавали игру, вполне веришь разработчикам – так будет выглядеть игра через пару лет.

ТЕПЕРЬ МЫ ВЫБИРАЕМ ЛИЦА

Как уже говорилось в статье, лица футболистов в игре сделаны просто великолепно. И не только футболистов, но и тренеров, и болельщиков. Но вот подлинность этих лиц зачастую стоит под большим вопросом. Конечно, когда на поле выходит сборная Англии, то вы видите подлинные лица игроков во главе с тренером команды. Но многие игроки нашего «Локомотива» лишь отдаленно похожи на себя, а вместо Юрия Семина на тренерской скамейке сидит совсем незнакомый человек. Но это все, конечно, уже мелочи. Ведь само наличие настоящих трехмерных тренерского состава и болельщиков создает в игре правильную атмосферу.




Чтобы его отобрать, до него нужно дотронуться. Как говорится – сыграть в мяч, а иначе штрафного, а то и желтой карточки вам не избежать. Все как в жизни. Количество разнообразных случайных рикошетов мяча, приводящих к созданию опасных моментов, так же велико, как и в уже упоминавшемся Pro Evolution Soccer 3, что делает игре только честь.

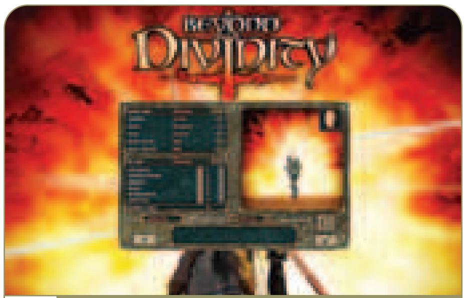
А вот собственно геймплей новой This Is Football ближе всего к старым играм серии FIFA. Да-да, со всеми своими наворотами в плане анимации и физики этот симулятор не становится переусложненным. Игра доступна для новичков как ни одна из ныне существующих и при этом реалистична и красива. Она, конечно, не обладает глубиной игрового процесса, как тот же Pro Evolution Soccer, но по красоте происходящего и доступности она даст ему огромную фору, не говоря уже о странной FIFA 2004.

Но вот наш Локомотив уже у ворот соперника, пас, еще пас, обманное движение и мяч с острого угла от ноги вратаря залетает в ворота! И вот здесь вас ждет основное потрясение с начала знакомства с игрой. Похоже, главное, над чем работали разработчики все эти полтора года, это анимация сцены, когда футболисты демонстрируют свою радость по поводу забитого гола. И, что самое удивительное, не только футболисты. В игре появились трехмерные зрители и тренерский состав. Крупным планом нам показывают, как они кричат, обнимаются, хлопают в ладоши, чешут затылки, да чего они только не делают! И при этом анимация настолько хороша, что ни на секунду не задумываешься о том, что перед нами всего лишь трехмерные модели, а не живое видео! Фантастика! ■

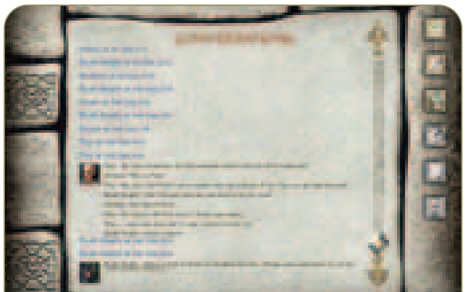



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Digital Jesters ■ РАЗРАБОТЧИК: Larian Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: апрель 2004

http://www.beyond-divinity.com/



Забавно, но играть можно даже ребенком. Однако на геймплей это никак не повлияет.


Абсолютно все диалоги заботливо заносятся в журнал.


Изначально доступны только две ветки умений – элементальные повреждения и повреждения обычным оружием. Правда, каждый из скиллов включает до пяти различных параметров.

BEYOND DIVINITY

СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

Позволить себе делать такие игры, как Divine Divinity (DD), могут немногие. Даже в RPG, жанре консервативном, графическая революция уже прогремела. Morrowind и Neverwinter Nights установили новые стандарты качества. Однако и на их фоне проект бельгийской Larian Studios, вышедший в 2002-ом году, не потерялся, несмотря на архаичную графику. Уж больно обширен был мир и интересен сюжет, чтобы не удовлетворить вкусы самых привередливых ролеманьяков. Впрочем, недостатки своей игры бельгийцы знают и собираются исправить их в сиквеле. А пока разработчики заканчивают промежуточный проект – Beyond Divinity (BD) – в той же вселенной и на том же движке. Дабы разобраться что к чему, мы решили посмотреть свежую демо-версию игры, которую вы можете найти на наших дисках.

НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Помимо официальной демки v.0,970A мы глянули и на пресс-версию v.0,950A. Последняя включает еще и второй акт BD. Однако она оказалась менее стабильной: через полчаса игры слетели настройки цветов. Пару скриншотов, однако, снять удалось. Неудача объясняется просто: пресс-версия появилась на «целый» месяц раньше демки. За этот срок создателям удалось здорово отладить и модифицировать игру: помимо устойчивой работы, v.0,970A может похвастать «зумом», подправленным интерфейсом и высокими разрешениями.
Вообще по части графики BD недалеко ушла от своего идеологического предка (см. врезку). Поэтому для игры запросто хватит PIII и 128 Мбайт RAM. Неудивительно, что на тестовом компьютере (P4 2.4 ГГц, 512 Мбайт RAM) демо-версия летала мухой при поставленных на максимум настройках. Правда, пару раз она все-таки умудрилась вывалиться в «винды».

ДРУЗЬЯ ПОНЕВОЛЕ

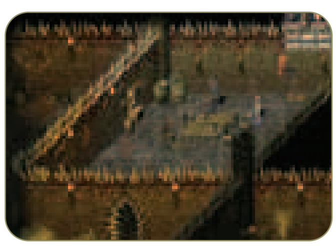
В своем новом проекте бельгийцы не изменили фирменному стилю – оригинальная завязка предоставляет массу возможностей для сюжетных коллизий. Главный герой, непримиримый борец со злом, потерпел поражение в схватке с могущественным некромансером и был низвергнут в его темное царство. Еще в самом начале игры бедняге предстоит узнать, что на него наложено мощное проклятие, по вине которого его душа неразрывно связана с исчадием ада – Рыцарем Смерти (Deathknight). Если умрет хотя бы один из этой «сладкой парочки», та же участь постигнет и другого. Для игрока это автоматически означает Game Over. Будьте уверены, ни главгероя, ни Рыцаря такое положение дел не устраивает, но, чтобы выжить, выбраться из негостеприимного мира и снять проклятие, им предстоит сражаться плечом к плечу.

НАЧИНКА

Как и полагается, игра начинается с создания персонажа. В наличии – три базовых класса и возможность самостоятельной генерации героя и его напарника. Задавать можно не только начальные характеристики (Strength, Constitution, Agility, Speed, Intelligence и Survival) и ветку умений (Wizard, Warrior или Survivor), но и внешний вид персонажа. Быстренько разобравшись с закуской, переходим к главному блюду – геймплею. А он строго следует заветам старой школы – большое количество схваток изредка разбавляется короткими, но емкими диалогами. Управлять необходимо двумя персонажами, поведение каждого из которых можно задать. Исследование опции настройки клавиатуры подсказывает, что в полной версии под











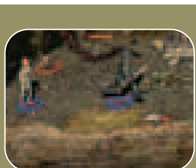
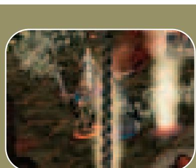
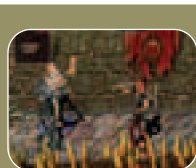
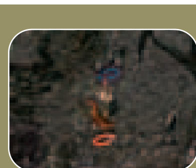
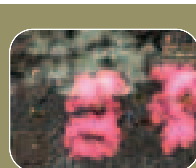
Негостеприимный скелет считает, что туннель – его собственность. Он не прав!



Фергюс, персонаж 4-го уровня, – самый серьезный противник в демо-версии.



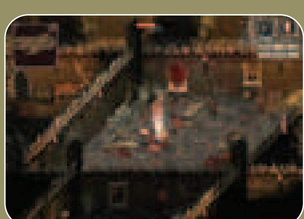
Рыцарь Смерти по-своему реагирует на происходящие события и за словом в карман не лезет. Вот и сейчас имп ему явно не приглянулся. Но мы можем спасти коротышку.

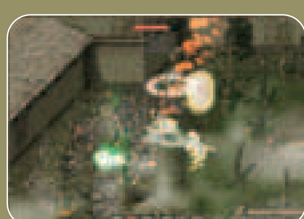
Среди противников в демке встречались «неувядающие» скелеты, обычные стражники человеческого происхождения и стандартная живность, вроде крыс и пауков.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Ахиллесова пята BD – графика. В игре используется модифицированный 2D-движок от предыдущего проекта Larian, а полное трехмерье и прочие навороты (равно как и мультиплеер) было решено отложить до Divine Divinity 2. Честно говоря, и в 2002-ом году «мотор» смотрелся бедным родственником на празднике жизни высоких технологий, а сейчас и вовсе стыдливо прячется в угол, прикрываясь ветошью. Справедливости ради отметим, что движок теперь поддерживает DX9 и высокие разрешения, позволяет делать «зум», демонстрирует новые эффекты заклинаний и трехмерных персонажей. Но это совсем не Neverwinter Nights.



Beyond Divinity



Divine Divinity

командованием игрока будет выступать до шести героев! Справиться с таким табуном, видимо, будет нелегко, так как выделения рамкой отдельных приключенцев не предусмотрено, а ведь их придется разбивать, как минимум, на пару групп в зависимости от боевой специализации. Раздавать же указания каждому на включенной паузе, боюсь, будет слишком обременительно. В остальном же к интерфейсу и управлению претензий нет.

ПОДЗЕМНЫЕ ДЕЛИКАТЕСЫ

Отдельного внимания заслуживает дизайн уровней. Тюрьма, куда в самом начале забрасывает персонажей судьба, и последующие «адские» локации представляют собой мрачные, темные подземелья, населенные различной нечистью. Вкупе с атмосферными мелодиями, написанными экс-участником «Арии» Кириллом Покровским, и боевой направленностью геймплея, страдания дизайнеров воплощаются в сущую «диаблу», снабженную, тем не менее, тактическими изысками и прекрасным сюжетом. Последний, кстати, украшает масса разнообразных приколов, за которые отвечает отдельный, специально обученный человек. «Буке» придется серьезно поработать, чтобы передать весь юмор игры (проект выйдет в России под названием «Beyond Divinity: Оковы судьбы»). Вот, например, типичный диалог:

Рыцарь Смерти: Попробовал мясо, не так ли?
Герой: Похоже на свинину.
Рыцарь Смерти: Близко, это имп.

На этой оптимистической ноте мы и завершим рассказ о BD, оставив для обзора детальный разбор ролевой механики и игрового взаимодействия, тем более, что третий уровень персонажей, доступный в демо-версии, не позволяет делать далеко идущие выводы. Но, не сомневайтесь, если вам понравилась DD, то и этот проект вряд ли разочарует. ■






■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Boolat ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2004 года

http://www.boolatgames.com/lagsters/



Индикатор в правом углу показывает состояние брони.



Машинка возродилась после взрыва. Впереди катится колесо прежнего ее воплощения.



Я не зря советовал для начала покататься одному. На трассах есть тупиковые ветки, которые на скорости почти не разглядеть. Пока носом не упрешься.

ТОРМОЗИЛКИ

НЕ УВЕРЕН – НЕ ОБГОНЯЙ!

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Признаюсь, увидев новый билд, я особенно не вдохновился. Думал, сейчас быстренько разберу его по косточкам, представлю отчет нашей производственной комиссии и поеду в Мариуполь – охотиться на крокодилов и жрать вареники. С мыслью о крокодилах я и запустил игру.

Мельком глянув на часы, когда меня в очередной раз вынесло с трассы не слишком прямым попаданием неизвестного науке пулемета, я не сразу понял, что с момента запуска прошло часов пять. Вот вам и победа человеческого разума над силами природы. Зацепила, зараза!

Дабы не впасть раньше времени в щенячий восторг, с толком-расстановкой отчитаюсь в условиях опыта. В качестве тестового стенда выступил мой домашний компьютер (Athlon XP 2000+, 512 Мбайт RAM, Radeon 9600 XT 256 DDR RAM). Архив был распакован на жесткий диск Seagate с частотой вращения шпинделя 7200 об/мин и запускался с него, родимого. (Не со шпинделя, разумеется, а с диска.) Было выставлено разрешение 1024x768 точек при частоте обновления экрана 100 Гц. Детализация, тени и прочие радости шейдерного прогресса – по полной программе.

И при таких вот неслабых настройках игра, вопреки названию, летала на компьютере, аки моя собака Кузька, когда ее прошлым летом укусила за причинное место голодная оса. Так что заготовленная мною дежурная шутка «Я не тормоз – я просто медленно думаю и медленно говорю» так и осталась пылиться без дела. И куда теперь прикажете ее вставлять, товарищи булатовцы?!

Поскольку дальше будет сплошное «Многая лета!», скажу о единственном замеченном в гоночном угаре недостатке. Понятное дело, к релизу он чудесным образом испарится, но мы ведь и не релиз сейчас юзаем, правда?

Итак: в игре нет достойной озвучки столкновений – с препятствиями и автомобилями соперников. Взрывы есть. Стрельба есть. Надрывно рычащий стартер – и тот есть. А вот столкновения звучат пока что не по-мужски. Неубедительно как-то. Я бы сказал, не по-тормозильски. Согласитесь, когда на скорости километров двести в час въезжаешь в корму замешкавшегося коллеги по трассе, рассчитываешь услышать гром, гвалт и стенания от семи казней египетских, а не застенчивый автомобильный эквивалент интеллигентского «Ой, простите, не зашиб ли я вас, батюшка?!».

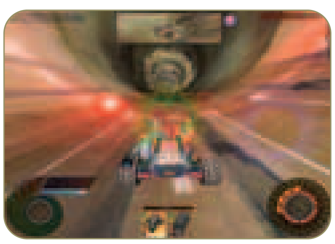
На данный момент доступны два режима (Time Trial и Drive And Let Die), две машинки (Steeroid и Torquer), две модификации этих машинок (Fast и Armored) и одна неслабая герла на заднем сиденье (к сожалению, шутка; с намеком на исправление недостатка к релизу).

Очень рекомендую, прежде чем лезть соревноваться с братьями по искусственному интеллекту, покатайтесь в одиночку. Знаете ли, эдак «тихо сам с собою, левою рукою...». И конечности разомнете, какие надо, и к трассам привыкнете.

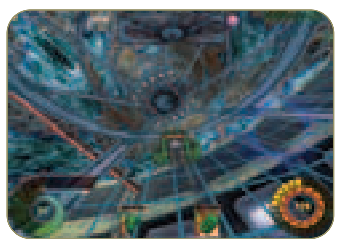
Патамушта потом будет месиво! Поверьте, стрелять по бешеным танчикам о трех колесах, когда от скорости буквально дух захватывает, – это вам не шанежки с барского стола тырить! Впасть в раж через десять секунд после начала гонки и позабыть о нормативной лексике, правилах дорожного движения и принципе демократического централизма (см. стр. 84) – легче легкого.

Кстати, от привыкания к трассам в «Булате» придумали отличное лекарство. При выборе места проведения гоночного побоища вы уви-











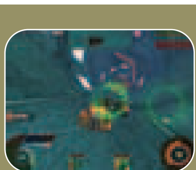
На дороге валяются многочисленные бонусы. Только успевай собирать.

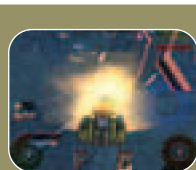


Противники – весьма верткие создания, и подстрелить их весьма непросто.



Пример еще одной ловушки. Время от времени на пути встречаются ворота, автоматически открывающиеся при вашем приближении. Надпись No Exit я заметил слишком поздно…

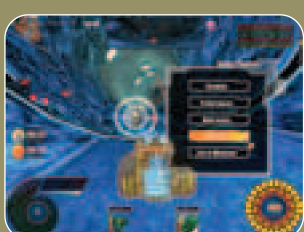
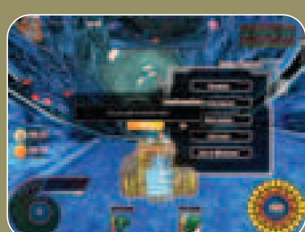



Лобовая встреча с противником заканчивается «большим бумом». Можете детально лицезреть весь процесс – от взрыва до возрождения.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

По заверениям разработчиков, игру выгодно отличает: «1) Динамичный геймплей. Гонка в игре проходит не на плоской трассе, а внутри труб. Эффективность этого подхода уже оценена – подобные игры есть не только на PC (Ballistics), но и на консолях (Tube Slider); 2) Оригинальный дизайн: вся игра подразделяется на несколько разных стилей, машинки и оружие разнообразны и интересны; 3) Графика: красивые детальные текстуры, bump mapping, normal mapping и другие передовые технологии; 4) Суперреалистичный 3D-звук и спецэффекты; 5) Набор многопользовательских режимов: «Гонка на выживание»; «Лиса и гончие»; «Алчность», «Двухкомандная гонка»…» В общем, ждем релиза.

дите сбоку две надписи: Mirror и Backward, рядом с которыми можно ставить галки. При выборе Mirror маршрут изменится зеркально. При выборе Backward вы поедете в обратную сторону. А выбрав оба пункта сразу, вы состряпаете себе такую дорожку, что и Алисе не встречалась. Все имеющие высшее техническое образование (наш издатель Юра Поморцев до сих пор помнит даже правило прецессии трехстепенного гироскопа и нас заставляет учить, дай бог ему здоровья!) путем несложных математических вычислений обнаружат, что каждую трассу можно проехать (или, что более вероятно, НЕ проехать, взорвавшись на первой развилке) четыре раза, и всякий раз – по-новому.

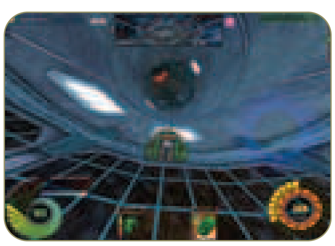
А теперь держите меня, бабоньки, щас спою!

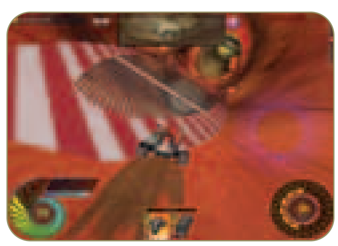
Разухабистая, лихая – такая русская и удалая – игра намертво цепляет своей бесшабашностью. Пальцы от клавиатуры не отлепить! По счастью, в игре их требуется два – максимум три, так что особенно на этот счет не переживайте.

А теперь – внимание! Братья-пацаки, пристегнитесь к пепелацу, чтоб не снесло! На нашем диске есть эта самая демо-версия! Все без малого сто тридцать мегабайт архива, как одна копеечка! Если б вы знали, чего мне это стоило (пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо, бутылка рому и соблазненная секретарша не в счет)! И все ради того, чтоб вы тоже выпали из реальности до следующего выпуска нашего журнала.

Главное: не забывайте, что на дворе пора любви – весна – и отвлекайтесь временами от «Тормозилок», чтоб поучить с подругой анатомию или, на худой конец, правило прецессии трехстепенного гироскопа. В конце концов, нам еще в релиз играть! ■

В прошлом номере «СИ» в статье, посвященной «Булату», была сделана досадная опечатка. Редакция приносит свои извинения Boolat и всем читателям журнала.
















Revistronic
Interactive



THE WESTERNER
ФЕНИМОР ФИЛЛМОР
Приключения на Диком Западе

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ДАТА ВЫХОДА: 7 мая 2004 года

http://www.xbox.com/en-us/rallisportchallenge2/

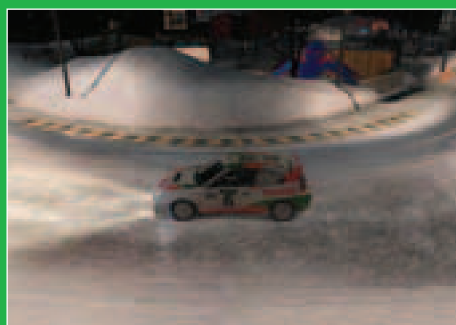


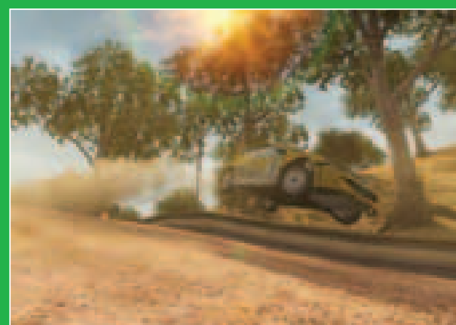
Как бы широка и ухабиста ни была обочина, на нее всегда можно выехать, не боясь врезаться в невидимое заграждение.



Перевернуться на крутом повороте? Легко! Ведь reset еще никто не отменял?







RALLISPORT CHALLENGE 2

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Что лучше, когда игр много или когда они хорошие? Любопытствую, конечно, не просто так. В данном случае речь идет не столько об играх вообще, сколько о раллийных гонках на Xbox. Их там… хм… раз, два, три… в общем, мало.

Зато количество хитов в этом жанре, приходящихся на один средненький проект, на Xbox велико. И если с именитым Colin McRae Rally все было понятно с самого начала, дерзкий RalliSport Challenge, появившийся не пойми откуда, всех буквально потряс. Игра не только выглядела лучше, чем что бы то ни было на тот момент. Она впервые позволила нам в полной мере насладиться ездой по трассам, которые не окружены невидимыми «заборчиками». И если уж оригинальный RSC стал хитом, хотя раскруткой брэнда никто толком не занимался, именитый (теперь уже) сиквел просто обречен на успех.

Все знакомые по первой части режимы остались: традиционные раллийные заезды, кольцевые гонки, соревнования на льду и гонки по холмам. Новинка – режим crossover: соревнования проходят на стадионе, при этом каждый круг соперники должны менять полосу, по которой двигаются. Другой ценный бонус в RSC 2 – поддержка Xbox Live. По сети смогут играть до 4 человек.

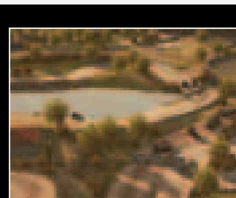
RSC 2 – гонка аркадная. Однако очевидцы, пощупавшие рабочую версию, утверждают, что реалистичность ощущений при управлении автомобилем с трудом поддается описанию. Нам обещают, что игра даст почувствовать скорость лучше, чем любой другой раллийный симулятор. Разработчики из Digital Illusions – вообще большие мастера по части технического воплощения своих проектов. Движок RSC был самым серьезным образом переработан, так что теперь нас ждет нечто неописуемо красивое. Помимо высоко детализированных пейзажей и обилия спецэффектов, игра сможет похвастаться новой системой отображения повреждений автомобиля. Теперь ломается, бьется и отваливается практически все.

По странному совпадению, все, кто видел рабочую версию игры, в отчетах о полученных впечатлениях в один голос говорят о RSC 2 как о реальном кандидате на звание лучшей гонки года. Притом не только на Xbox, но и на всех платформах. Неужто всем мерещится? ■

ПОКОРЯЯ КОНТИНЕНТЫ

ОТ ПОЛЮСА ДО ПОЛЮСА

Разработчики говорят, что количество трасс в RalliSport Challenge 2 увеличится почти вдвое по сравнению с оригиналом (а там их было несколько десятков). Точный список стран, где будут проходить заезды, пока не приводится, но доподлинно известно, что в него войдут Англия, США, Австралия, Аргентина, Монте-Карло, а также Скандинавия. Нас ждет полный набор климатических зон и типов ландшафтов: от пустынь и гор до джунглей.



XSN SPORTS В МАССЫ

RalliSport Challenge 2 – первая гоночная игра, поддерживающая сравнительно недавно запущенный сервис XSN Sports. Microsoft сейчас активно его продвигает, так что релиз потенциального хита от Digital Illusions придется весьма кстати. Служба не только отслеживает результаты всех заездов, ведет статистику и составляет таблицы рекордов, но и позволяет игрокам активно общаться. В частности, все желающие смогут создавать собственные раллийные команды. В успехе онлайновой составляющей игры можно почти не сомневаться – вспомним, с каким восторгом публика восприняла сетевые соревнования в Project Gotham Racing 2.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** turn-based tactics ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004

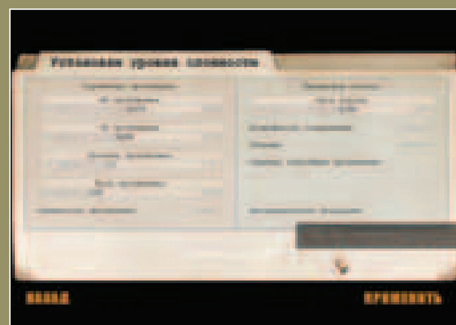
http://www.nival.ru/rus/s2_info.html


Сюжет занесет ветеранов-диверсантов и в знойные пустыни Африки. Обратите внимание на удачную реализацию пылевой взвеси в воздухе.


В оборонительных миссиях настоятельно рекомендуется использовать стационарные установки. Это позволит резко повысить боевую мощь.







ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@gameland.ru

На КРИ'2004 ниваловцы практически не обращали внимания на бурную жизнь выставки, а с безрассудной одержимостью играли в бета-версию add-on'а «Операция Silent Storm: Часовые».

Вряд ли для игры можно придумать лучшую рекламу – ведь по идее она уже давно должна сидеть у разработчиков в печенках. Нам все-таки удалось разговорить PR-менеджера Дмитрия Колпакова и вытянуть из него несколько интересных подробностей.

Действие «Часовых» разворачивается в 1947-ом году. Только что окончилась Вторая мировая война, но человечеству вновь угрожает опасность. Как феникс из пепла, возродился «Молот Тора» и опять нацелился на мировое господство. Противостоять ему могут лишь закаленные ветераны из секретной организации «Часовые», которую и предстоит возглавить игроку.

Обратите внимание, схема развития сюжета в add-on'e изменилась: автоматическую генерацию миссий сменило стройное древо заранее «прописанных» заданий. Кроме того, нас ждет ряд новых локаций: жаркие пустыни, заброшенные шахты и индустриальные подземелья. Ну а вся история о «часовых» уместится в одну кампанию и 25-30 часов геймплея.

Разработчики скрупулезно собрали все пожелания поклонников оригинала, тщательно проанализировали их и попытались воплотить в дополнении. Главное изменение – это, конечно, введение рыночной системы. Теперь между миссиями придется поломать голову над составлением и реализацией бюджета. Статей расходов хватает: контракты с наемниками (чем выше уровень, тем выше «стоимость» диверсанта), обмундирование и оружие для них (тихо радуемся бронежилетам), совершенствование умений подопечных и их лечение. А ведь еще нужно будет платить за важную информацию! Хотя за миссии дают неплохие деньги, да и вынесенное с поля боя оружие с радостью купят в «военном» магазине.

Агрессивно настроенных граждан, несомненно, впечатлит расширение арсенала: нас ожидают знаменитый «калаш», пистолет-пулемет «Стерлинг» и около дюжины «вкуснейших» экспериментальных образцов и послевоенных разработок. Только не забывайте, что отныне оружие может заклинить и даже сломаться в ответственный момент. И, если с первой проблемой солдат способен справиться самостоятельно, приложив грубую физическую силу и богатый запас крепких выражений, то вторая решается только платным ремонтом на базе или опытным инженером в вашем подразделении.

Кроме перечисленных изменений, ниваловцы внесли еще целый ряд мелких модификаций, призванных отшлифовать и без того отменный игровой процесс. Ждать осталось недолго – сейчас игра находится на стадии последней доводки, а ее выход запланирован на конец апреля. ■

ПРОВЕРЬ СЕБЯ САМ

Заданные уровни сложности сменила гибкая система их настройки. Поиграв с параметрами, вы сможете устроить себе и легкую прогулку, и суровые тактические баталии. Можно усиливать и ослаблять как своих бойцов, так и противников. Заданные коэффициенты влияют на рейтинг сложности, имеющий числовой диапазон от 0,55 до 6,16.

ВРАГ НЕ ДРЕМЛЕТ

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

В add-on'e поумневшие враги отступают перед превосходящими силами, завлекая игрока в засаду, и спасаются бегством при тяжелых ранениях. Супостаты могут даже обойти вас с флангов или незаметно окружить. Тактические маневры по заманиванию недругов в узкий переулок больше не работают: противник будет избегать мест скопления трупов и попытается нанести удар с другой стороны. Будьте уверены, неприятельские солдаты без промедлений и лишних слов закидают вас гранатами, расстреляют очередями и используют весь доступный им арсенал. Они догадаются поднять более мощное оружие с убитых товарищей и сумеют дать достойный отпор даже в экстремальной ситуации!

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ DOOM

DOOM III

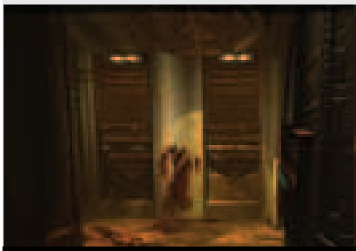
■ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS, Game Boy Advance ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: id Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

http://www.activision.com

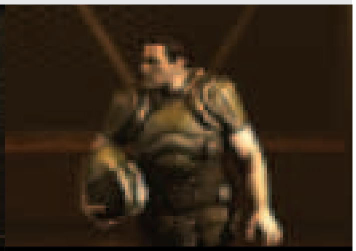
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Вслед за Blizzard, пожелавшей вернуться на оставленный когда-то консольный рынок, компания id Software делает громкий релиз... Правильно, анонсирован долгожданный Doom III! Как известно, планировалась версия игры для Xbox, о ней ничего нового не слышно, зато заявлен еще один проект! Первой платформой, где выйдет долгожданный шутер от первого лица, названа Nintendo DS, причем его эксклюзивность по условиям контракта будет сохраняться в течение полугода.

Конечно, некоторое упрощение графики по сравнению с версией для PC будет иметь место (все же разрешение намного меньше), однако есть и немало плюсов. Так, знаменитый второй экран будет активно использоваться для вывода вспомогательной информации об игре. Одним нажатием кнопки вы сможете переключаться между подробной картой, полной раскладкой оружия и (внимание!) «зеркалом заднего вида», позволяющим вовремя отследить атаку с любой стороны. Системы слежения ваш герой сможет «подключать» к своему виртуальному компьютеру, что позволит затем удаленно осматривать потаенные участки уровней, находящиеся под наблюдением скрытых камер. И, в отличие от того же Duke 3D, риск, что за этим занятием кто-то застанет вас врасплох, минимален. Планируется также использовать совместимость DS и GBA, в оперативную память более слабой консоли можно будет сгружать упрощенную версию игры, созданную на базе движка Doom для GBA. ■



Пресловутый «вид сзади» на втором экране. Удобно.



Местами версия для GBA выглядит не хуже оригинала.



Низкое по сравнению с PC разрешение и слишком растянутые тексты – не самая высокая цена за перенос игры на Nintendo DS.

TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

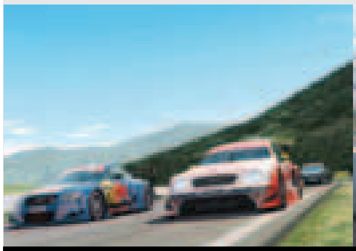
■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters ■ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2004 года

http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2/

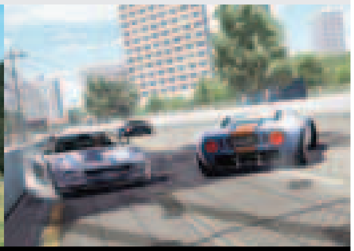
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Проекты серии Need for Speed, бесспорно, хороши. Но почему-то Electronic Arts никак не удается реализовать сразу все интересные идеи. То дизайн трасс подкачает, то с разнообразием режимов напряг, то повреждения автомобилей изведут как класс. Именно поэтому последний хит компании – NFS: Underground – рискует в скором времени остаться не у дел.

За приз геймерских симпатий готовятся потягаться еще, как минимум, два крепеньких с виду молодца: Juiced и ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator. В случае с последним непомерные амбиции источает уже само название. Игрушка, если верить разработчикам, не только подарит нам все прелести Need for Speed: Underground, но и подкинет немало вкусностей сверх того. Чем подкупал последний NFS? Красивыми лицензированными машинами? Извольте! ToCA Race Driver 2 включит в себя 31 модель реально существующих авто, в числе коих такая экзотика, как Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR и Nissan Skyline. Все машинки сверкают хромом, отражают в реальном времени пейзаж, но при этом еще и отлично бьются. Разработчики не без гордости описывают систему повреждений как «самую реалистичную» в жанре. Разнообразие режимов? Бесспорно, NFS: Underground был в этом силен, но даже он не мог предложить 15 видов гонок в 31 чемпионате! Ну а с 48 трассами, разместившимися в 31 локации, одному ночному городу вообще не тягаться. Именно так и нужно делать гоночные игры! ■



Стекла бьются, двери открываются, колеса отрываются!



В заезде одновременно участвуют до 21 автомобиля.



Автопарк разнообразят Aston Martin DB5, машина Джеймса Бонда и ранее ни в одной игре не появлявшийся Aston Martin DB9.

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Irrational Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.irrational.com.au/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Много ли вы знаете комиксов о Третьем рейхе? Я вот что-то ни одного не припоминаю. Что ж, тем интересней будет играть в Freedom Force vs. the Third Reich. Вы не ошиблись, это именно тот проект, который должен был увидеть свет как Freedom Force 2, сиквел к очаровательной Freedom Force.

Нас ждет встреча со старыми героями, звездами всемирно известных комиксов, а также рядом новых персонажей. Катавасия замешивается вокруг нацистской Германии и олицетворяющего ее суперзлодея по имени Blitzkrieg. В лучших традициях жанра добро стремится ниспровергнуть зло, а зло мечтает о господстве над миром.

Сюжет понятен, а что с геймплеем? А ничего революционного. «Зачем возиться с тем, что и так хорошо работает?» – удивился Джонатан Чей (Jonathan Chey), лидер проекта. Пожалуй, он прав. Помните, как весело было расшвыривать супостатов по улицам, кидаться машинами, рушить здания и от души изливать на головы несчастных свои геройские суперспособности? Теперь представьте все это веселье с приставкой «extra» и получите Freedom Force vs. the Third Reich. Мир стал более интерактивным, а система разрушения зданий, по словам того же мистера Чея, «выглядит намного лучше старой». Впрочем, скриншоты демонстрируют довольно скромное количество полигонов в моделях, однако даже угловатость умудряется идти игре на пользу. В остальном все на уровне: стильные персонажи, соответствующая типажам озвучка... Разве не об этом мы мечтали? ■



Новые способности: Танец Мертвых и Ацтекское Милосердие.



Простые солдаты – самая лакомая добыча супергероев.



Сейчас легионеру навaляют по кумполу. Кстати, вместо шеста с орлом запросто может быть свежевыкорчеванный фонарный столб.

BURNOUT 3

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://www.acclaim.com

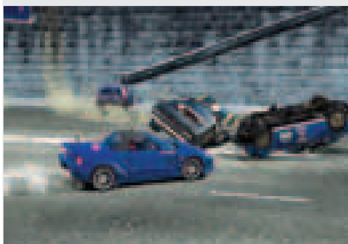
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Сериал Burnout всегда выделялся на фоне большинства своих конкурентов благодаря тому, что главным в нем был не реализм или продвинутая физическая модель, а бешеные скорости и, конечно же, невероятно зрелищные столкновения автомобилей – таких ни в какой Gran Turismo днем с огнем не сыщешь!

Одно время финансовые проблемы прежнего издателя Burnout, компании Acclaim, поставили выход третьей части под большой вопрос, и фанаты даже успели порядком приуныть, но тут на выручку всем обиженным пришла многомощная корпорация Electronic Arts, и Burnout 3 почти сразу же замелькал в череде анонсов на 2004 год.

Судя по предварительной информации, Burnout 3 практически во всем будет следовать традициям, заложенным двумя его предшественниками. А это значит, что нам вновь предстоит со свистом носиться по городским улицам, не обращая внимания на такие мелочи, как встречные потоки машин и красные сигналы светофора. Авторы игры по-прежнему твердо верят в то, что тормоза придумали трусы, и пытаются убедить в этом геймеров.

В Burnout 3 нам предложат продвинутую систему повреждений автомобиля, обновленную графику, на полную катушку использующую возможности консолей нынешнего поколения, и целый набор игровых режимов, в которых мы сможем как следует проверить свои водительские навыки (или их отсутствие). В продаже все это великолепие должно появиться уже осенью, одновременно на PlayStation 2 и Xbox. Ждем с нетерпением! ■



Даже при столь масштабных ДТП полиция не появится.



От аркады в Burnout 3 гораздо больше, чем от симулятора.



Хотя первые две части Burnout были очень даже красивыми играми, Burnout 3 с легкостью заткнет их за пояс. Да и не только их одних.

GOD OF WAR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEA
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://www.playstation.com

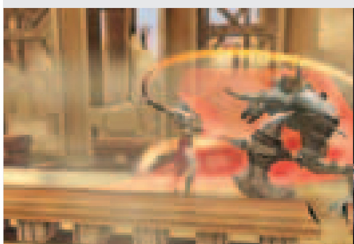
RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Что-то давненько мы не видели на консолях игр по древнегреческой мифологии. Разработчики почему-то в основном увлекаются скандинавским эпосом, напрочь забыв про славные подвиги Геракла, аргонавтов, а также про всех прописанных на Олимпе богов. Исправить это положение решили не кто-нибудь, а создатели знаменитой Twisted Metal.

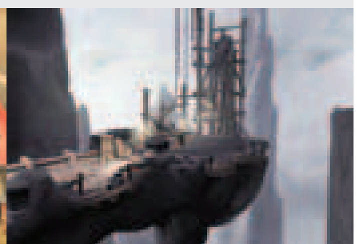
Главный герой God of War – молодой спартанский воин, мечтающий извести бога войны Ареса. Амбициозное намерение, ничего не скажешь, но, как ни странно, вполне осуществимое. Хотя Арес, как и все обитатели Олимпа, бессмертен, на него вполне можно найти управу с помощью Ящика Пандоры (Pandora's Box). Беда только в том, что ящик надежно спрятан и чтобы его раздобыть, придется немало потрудиться. Пока остается загадкой, чем Арес так насолил нашему протеже, но разработчики уже пообещали запутанный и полный неожиданностей сюжет, так что, думается, без ответа этот вопрос не останется.

Хотя на первый взгляд GoW представляет собой довольно заурядный экшн, от него можно ожидать немало любопытных сюрпризов. Главный среди них – довольно продвинутая боевая система. В распоряжении игрока будет примерно полтора десятка различных атак, которые связываются в мощные комбы, как в каком-нибудь файтинге. Но и это еще не все: помимо простых ударов, вы сможете выполнять смертоносные броски и захваты, благодаря которым расправа над супостатами выглядит особенно эффектно.

Игра еще далека от завершения, но уже сейчас смотрится многообещающе. Надеемся, первые впечатления не окажутся обманчивыми. ■



Битва с минотавром наверняка станет нелегким испытанием.



Где только не придется побывать в поисках Ящика Пандоры!



Дизайн игры чем-то неуловимо напоминает знаменитую серию Legacy of Kain/Soul Reaver. Хорошо бы, не дошло до прямого плагиата.

WEHRWOLF

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Discus Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Paradise
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.wehrwolf.ru/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

На фоне подъема отечественного «экшностроения» и неугасающего интереса ко Второй мировой войне рождение «русского Call of Duty» было неизбежно. Первой идею ухватила Discus Games, заявив, что ее Wehrwolf «аналогичен по стилю Call of Duty и Medal of Honor, но с более современной графикой».

Оставим беспрецедентную амбициозность на совести разработчиков и обратимся к фактам.

События игры таинственным образом развиваются вокруг секретной полевой ставки Гитлера – Wehrwolf, расположенной под городом Винницы. Чем именно предстоит заниматься нам с вами, никто не говорит. Известно лишь, что игрок – член отряда «Победители», заброшенный в тыл врага для диверсионных операций. При этом вся мистерия имеет под собой реальную историческую основу. На разгадку тайны нам дается 15 уровней, 25 видов оружия, более 10 видов автомобилей и около 20 видов тяжелой техники. Историческая достоверность соблюдается во всем. Уровни строятся на основе макетов бункера Wehrwolf, настоящих деревенских поселений и Винниц того времени. При работе с оружием специалисты Discus Games досконально изучили образцы настоящего вооружения 40-х годов прошлого века. Даже внешний вид солдат готовят не «от фонаря». Компания специально закупила снаряжение советских и немецких войск. Серьезность подхода и уверенность разработчиков в себе подкупает. Если еще графический движок у них получился таким, каким его живописуют пресс-релизы, то Россия и Украина (Electronic Paradise – киевская студия), может статься, все-таки выбьются «в люди» на экшновом поприще. ■



Пока скриншоты не радуют богатством содержания.



Движку по зубам и закрытые, и открытые пространства.



Природа действительно выглядит впечатляюще. Обратите внимание на листву, кору деревьев и невероятно красивую травку.

SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Acclaim ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2004 года

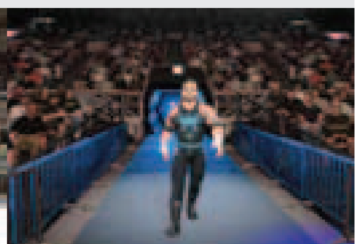
http://www.acclaim.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

В последние несколько лет популярность классических файтингов явно пошла на убыль. Те же Tekken 4 и Virtua Fighter 4 могут разве что мечтать о славе предшественниц. А вот популярность такого развлечения, как реслинг, как ни странно, постоянно растет. Как следствие растут и продажи игр, ему посвященных. Серия Legends of Wrestling, принадлежащая издательству Acclaim, до сих пор не могла похвастаться большими успехами. Большинство ее достоинств даже для симулятора реслинга были весьма сомнительными, да и присутствие более качественных конкурентов, вроде WWE Smackdown, тоже давало о себе знать и не позволяло развернуться в полную силу. С новым проектом Showdown боссы Acclaim намерены эту ситуацию серьезным образом подкорректировать. На выбор нам представят более 70 спортсменов – как новичков, так и тех, кто уже фигурировал в предыдущих Legends of Wrestling. Выбрав наиболее приглянувшегося из них, вы сможете проверить свои силы в одном из многочисленных режимов, среди которых особенно стоит выделить режим карьеры, позволяющий сделать из виртуального рeслера-новичка настоящую звезду ринга. Прежние Legends of Wrestling, помимо недочетов в игровом процессе, вызывали в свое время довольно много нареканий своим внешним видом, который казался многим чересчур мультяшным и примитивным. В Showdown этот минус постарались исправить – игра выглядит вполне реалистично, так как на бойцов затратили изрядное количество полигонов. ■



Поклонники реслинга сразу узнают своих любимцев.



Так уверенно держаться на ногах можно только перед боем.



Добросовестная натирка ринга фейсом противника может стать залогом желанной победы. Главное, чтобы с вами не сделали того же.

POKEMON COLOSSEUM

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 14 мая 2004 года

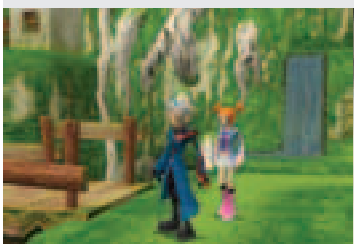
http://www.nintendo.com/

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

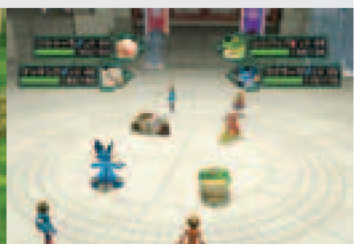
Жили-были покемоны. Монстры карманные, то бишь. И обитали они на карманных консолях, пока не достигли популярности, мечтать о которой не могут и герои сериала Final Fantasy. Стало им тесно в рамках пикселей корявых, выбрались они на свободу, полноценную, трехмерную. В Pokemon Stadium на Nintendo 64, а затем и в Colosseum на GameCube.

Концепция этой RPG несколько отличается от привычной поклонникам сериала. Вместо того чтобы ловить покемонов в местах их обитания, вам предстоит воровать их у других тренеров. И не всех подряд монстров, а лишь «темных». Нет, они не прирожденные злюки, просто хозяева их обижали, вот они и закрыли свои сердца от людей... Так что пойманных особей надо сначала «раскрепостить», а затем уже использовать на полную катушку! Под этим подразумевается, в том числе, и возможность экспортировать их в игры Pokemon Ruby или Sappfire. Ведь большая часть здешних обитателей позаимствована из подборки Gold/Silver/Crystal.

Как и Stadium, игра может использоваться и в качестве «визуализатора» сражений из портативной версии. Подключив четыре GBA, можно опробовать бои двое на двое (из Ruby/Sappfire) в полном 3D и со сногсшибательными графическими эффектами. Впрочем, на последнее на стоит возлагать большие надежды. Ведь даже полигонные модели многих покемонов позаимствованы напрямую из Pokemon Stadium. Хотя фанатам все равно, правда ведь? ■



Тренеры-люди – вот кто здесь главный, а совсем не Пикачу!



Бои формата «двое на двое» обещают быть интересными.



Трехмерные модели покемонов не так хороши, как хотелось бы, но заядлым поклонникам сериала и этого будет вполне достаточно.

SAMURAI WARRIORS

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Koei
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Koei ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 24 марта 2004 года (США)

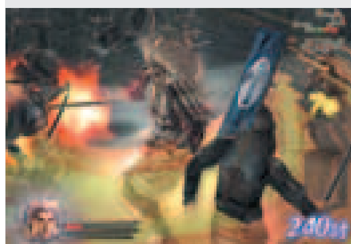
http://www.koei.co.uk/

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

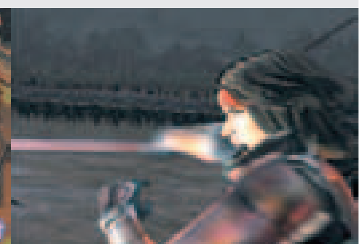
Успехи компании Koei, за несколько лет превратившейся из издателя малоизвестных стратегий для хардкорщиков в одного из лидеров рынка, целиком и полностью определяются играми на базе знаменитого китайского эпоса Romance of the Three Kingdoms. Что ж, пришла пора обратить внимание и на японскую историю.

Samurai Warriors – очередная игра серии Dynasty Warriors, однако сменились время и место действия. В XVI веке Япония вступила в эпоху гражданской войны, когда самые различные группировки боролись за власть над страной. Вам же предлагается выбрать себе одного из пяти героев и лично принять участие в событиях тех лет. Историческая достоверность соблюдается лишь условно, но ничего плохого в этом нет.

У игры есть проблемы, не стоит это отрицать. Графический движок давно устарел, а геймплей успел наскучить. Однако новый японский антураж, обилие игровых режимов (в основном, сюжетном, нас ждет 30 сценариев, 90 локаций и более 500 различных сражений), интересные нововведения (например, случайным образом генерирующиеся локации со средневековыми замками или же участие в сражениях нейтральных – быть может, лишь временно – армий) просто обязаны привлечь геймеров. В конце концов, в Японии продажи игры превысили миллион экземпляров, а за год таких результатов добивается не более пяти-шести проектов. Осталось дождаться анонса новых Kessen и Dynasty Tactics... ■



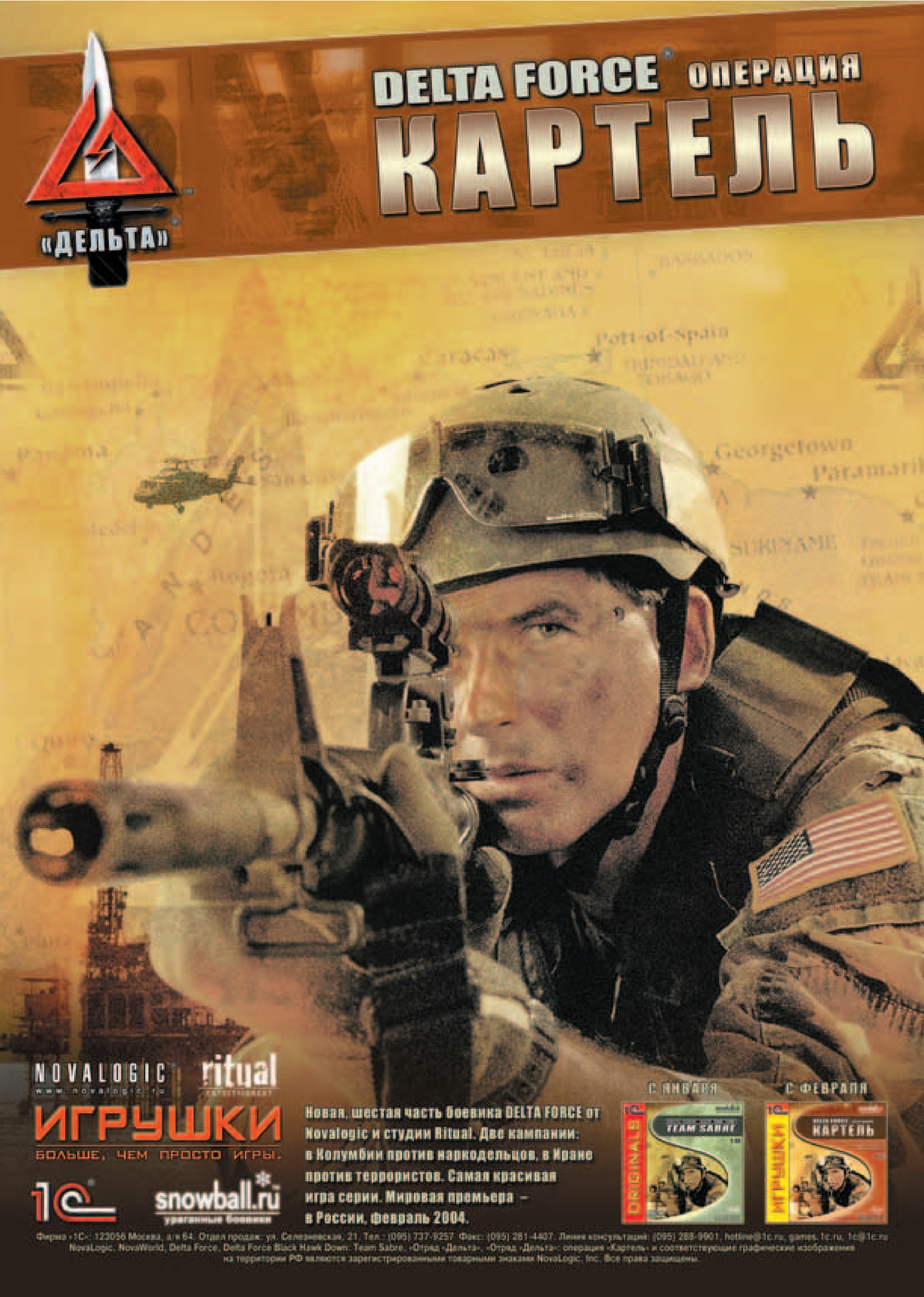
Зрелищные бои – визитная карточка сериала.

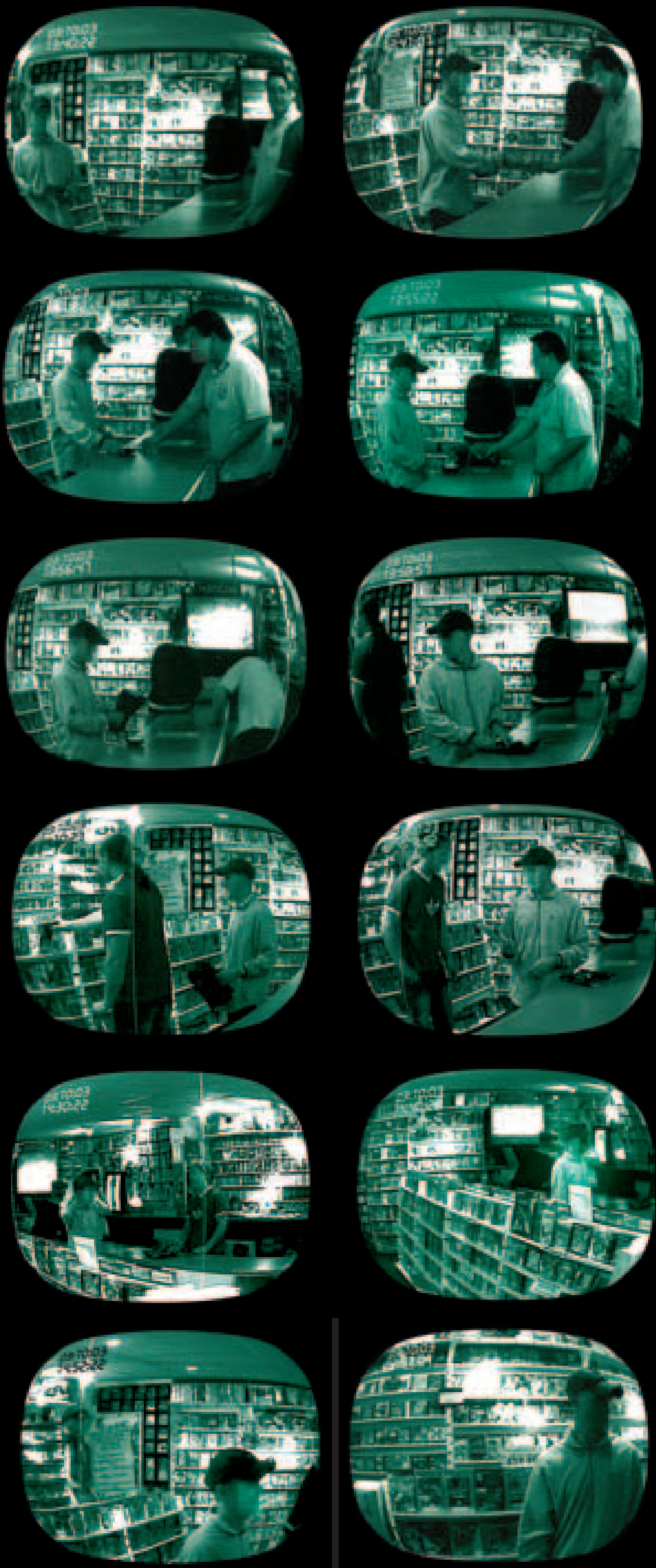


В таких играх геймер просто обязан следить за сюжетом.



Пока Sengoku Misou (японское название игры) доступна лишь жителям Страны восходящего солнца. Но это ненадолго.


DELTA FORCE операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
С ФЕВРАЛЯ
ORIGINALS
TEAM SABRE
ИГРУШКИ
КАРТЕЛЬ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Картель» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ

Наша профильная индустрия способна повергнуть лингвиста в ужас. Даже если не принимать во внимание исключительно скучные диалоги в сюжетных сценках, для достижения нужного эффекта вполне достаточно тавтологий вроде «интерактивная игра» и бессмысленных по своей сути выражений «массовый рынок» или «дата выхода», которые, однако, хорошо понятны любому геймеру. Тем не менее, из всех терминов с подмененным значением самым важным является простое понятие «взрослый». Если обратиться к словарям, то мы обнаружим, что оно означает нечто полностью сформировавшееся, продуманное и зрелое (если речь идет о решении), умеющее нести ответственность за свои поступки (когда мы говорим о человеке). Профессор Селезнев (с приключениями девочки из будущего нынешнее поколение знакомо?) – по-настоящему взрослый человек; мыть за собой посуду и быть вежливым с родителями – означает вести себя по-взрослому. Это



НАМ ГОВОРЯТ, ЧТО ИГРЫ «ВЗРОСЛЕЮТ», НО ЗНАЧИТ ЛИ ЭТО, ЧТО ОНИ СТАНОВЯТСЯ УМНЕЕ ИЛИ СЕРЬЕЗНЕЕ? БЫТЬ МОЖЕТ, СКОРЕЕ СЛЕДУЕТ ГОВОРИТЬ О ДЕГРАДАЦИИ?

не такое уж и многозначное слово. Тем более странным кажется, что в игровой индустрии «взрослыми» принято называть исключительно те проекты, где есть большие порции жестоких сцен и вульгарной речи.

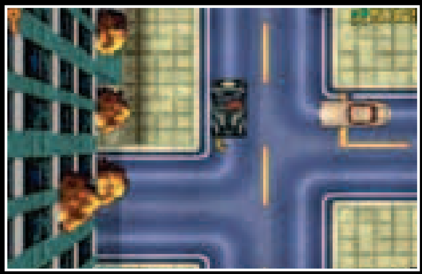
Наверное, очень трудно найти другие формы развлечений, где демонстрация 14-летним комплексующим паренькам их скрытых желаний всерьез расценивается как приобщение к «взрослому» миру. Впрочем, дело даже не в неудачной терминологии – это лишь вопрос семантики. Важнее другое: большие боссы индустрии осознали, что нарочито подчеркнутое насилие и матерщина в играх востребованы (что интересно, секс здесь оказался не у дел. Быть может, потому, что 14-летние пареньки в деле его симуляции могут обойтись и без игровой приставки...). При этом для того, чтобы «облагородить» свой продукт таким образом, не требуется больших знаний.

С точки зрения многих издателей сложилась выигрышная ситуация: они могут быстро выпустить много малобюджетных проектов, и аудитория их воспримет на ура. Успешные же продажи позволяют заодно и объявить миру о том, что геймеры, а также игры «взрослеют». Напротив, разработчики, чьим хлебом всегда были традиционные игры "для всех возрастов", с продуманным геймплеем и ориентированным на детей (либо, опять же, пригодным для всех сразу) дизайном начинают сталкиваться с серьезными проблемами: их проекты попросту не добиваются коммерческого успеха. Проще всего сделать вывод о том, что игры (и их потребители) становятся все тупее и тупее, однако на деле тенденция несколько другая. В последние годы ярко обрисовались различия между западным и японским рынками игр.
Современные «типичные» (по меркам издателей) геймеры предпочитают яркую графику напрягающему мозги геймплею. Эта группа постоянно растет и состоит ▷

В СТРАНЕ ГЕЙМЕРОВ СЕКСА НЕТ

Депутаты (в Европе и США) и желтая пресса уже устали жаловаться на насилие в видеоиграх, зато накинулись на другой признак «взрослости» – секс. Это тем более странно, что мы все знаем: игр, где хотя бы краешком глаза можно узреть полуголых девушек, на рынке практически нет, в лучшем случае нам достаются двусмысленные намеки в сюжетных диалогах. Тем не менее, крупнейшая сеть кинотеатров в США была вынуждена отказаться от аркадных автоматов, где цензорами было замечено нечто нескромное, а в Австралии блюстители нравственности угрожают запретить продажи всех игр, где присутствуют «сексуальные домогательства, большое количество обнаженного тела» и другие неприличности. Честно говоря, никак не могу себе представить, о чем вообще идет речь. Неужели они импортируют японские хентайные квесты?

ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ





КОНЦЕПЦИИ ИГР, ИЗОБРЕТЕННЫЕ В ЯПОНИИ, «АДАПТИРУЮТСЯ» ДЛЯ ЗАПАДНОГО РЫНКА ПУТЕМ УПРОЩЕНИЯ ГЕЙМПЛЕЯ И ДОБАВЛЕНИЯ «ВЗРОСЛЫХ» ТЕМ.

▷ сейчас в основном из так называемых «казуалов» 20-ти с небольшим лет от роду, то есть вполне кредитоспособных личностей. Главная проблема кроется в том, что игры упрощают сейчас не столько для того, чтобы адаптировать их для как можно большей аудитории, сколько с целью угодить этим новым, более взрослым потребителям. То есть, вместо того, чтобы удовлетворять потребности общества в целом, издатели просто решили сфокусироваться на столь же узкой, что и раньше, но отличающейся по среднему возрасту группе людей. Возможно, кому-то это покажется странным, но именно те, «кому за 20», хотят видеть игры максимально жестокими и одновременно простыми для освоения. Быть может, они и готовы тратить на них немалую часть своего свободного времени, но не желают каждый раз с нуля обучаться навыкам управления и грамотного прохождения.

ВОСТОЧНЫЙ ОТВЕТ

«Почти всем нравится простая игровая механика, – говорит Дэйв Джонс, создатель оригинального GTA, ныне работающий в шотландской команде разработчиков Real Time Worlds. – При этом нужен максимально разнообразный и интерактивный мир». Джонс считает, что продает игры отнюдь не насилие, а их простота. «Посмотрите на вещи вроде Wipeout и SSX, – говорит он. – В них нет насилия, и при этом они рассчитаны на геймеров от 19 до 30 лет, их вкусы и требования».
Разумеется, это верно, но обе эти игры имеют элементы дизайна, явно рассчитанные на взрослых геймеров, так что, скорее, в сочетании «недетского» видеоряда с несложным геймплеем и кроется секрет успеха. Проблема в том, что тенденции последних лет ясно показывают: взгляды геймеров на то, что считать достойным, а что – нет, претерпели значительные изменения, появилась нетерпимость к «детским» или же «не клевым» играм. У хардкорного фаната видеоигр волосы на голове встают дыбом, когда менее продвинутый геймер порицает The Legend of Zelda или Ape Escape только за то, что они якобы «рассчитаны на малолеток». Кажется, уже никого не волнует, что эти и многие другие подобные проекты имеют исключительно разнообразный и сложный геймплей, где способности персонажей и встающие перед ними проблемы на голову интереснее, чем в любом «тупом мочилове». А ведь если бы таких «абстрактных» или «мультяшных» игр не было, то и «взрослые» их аналоги могли бы так и не появиться. Знали бы мы о Mortal Kombat, не будь Street Fighter? Где бы авторы Wipeout черпали идеи, если бы на свете не было F-Zero? Можно только гадать.

Давным-давно сложилась очень простая практика. Концепция, изобретенная в Японии, «адаптируется» для западного рынка путем упрощения геймплея и добавления «взрослых» тем. И это делается все более и более умело. В последние год-два впервые в истории индустрии разработанные в Стране восходящего солнца проекты не доминируют в западных чартах. Конечно, возможно, что дело все в их качестве (к сожалению, оно также может вызывать сомнение), однако весьма странно, что свежие игры от Sega и Nintendo, включая сиквелы Mario и Sonic, более не висят месяцами на первых строчках рейтингов продаж. Другие японские компании вроде Capcom и Konami уже осознали, что чуть больше откровенной жестокости и реалистичного насилия востребованы на рынке, а Metal Gear Solid и Resident Evil продаются лучше, чем Goemon или Mega Man.

Конечно, западный мир не вполне однороден. К примеру, в Великобритании отношение к чисто японским проектам всегда было менее теплым, чем в среднем по миру. По-разному воспринимают в США и Европе и действительно взрослые (без кавычек) игры для PC вроде сложных военных стратегий и симуляторов. Но тенденции одинаковы везде: перекос в сторону «тупого месилова» становится все более и более заметным, пусть и не везде сразу.

НА ЗАКАТЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ...

Первая игра, которую следует считать «взрослой» (или, скорее, «детям до 16...») – Custer's Revenge для Atari 2600. Геймерам предлагалось управлять обнаженным мужиком по имени Кастер (на нем были лишь шляпа, ботинки и шарф) и насиловать столь же легко одетых индейских девушек, привязанных к столбам. Единственная помеха – необходимость уклоняться от стрел врагов. Как видите, по сравнению с этим GTA выглядит развлечением для младенцев. Издавалась игра компанией Mystique, ныне не существующей, и сам факт ее появления на рынке сейчас воспринимается как нечто неслыханное. Она не добилась коммерческого успеха, большинство геймеров ее вовсе не заметили, однако вездесущие любители расценивать все электронные развлечения как истинное зло, любят приводить в пример именно Custer's Revenge.





Хороший пример – консоль Xbox, которая стала достаточно популярной без единого приличного хита от японских разработчиков. Несколько лет назад такое было попросту неслыханным, и сейчас Microsoft может лишь благодарить всевышнего за то, что удалось добиться своих целей. Удачному старту системы не помешало даже то, что так и не удалось «зацепить» японских геймеров и разработчиков, которые Xbox (за редким исключением) проигнорировали. Стефан МакГарри, PR-менеджер Sega Europe, признается: "Мы активно ищем новые идеи, которые бы подходили именно для европейского рынка. К примеру, мы уже сейчас издаем разработанные в Старом Свете игры вроде Headhunter и Warhammer Online. Нашей целью является достижение оптимального баланса между сильной «европейской» линейкой проектов и нашими традиционными японскими играми».



ПРОБЛЕМЫ РАЗРАБОТЧИКОВ

Тот факт, что успех GTA и его подражателей совпал с более-менее успешным выходом на рынок консоли Xbox, говорит о многом. Японские производители видеоигр оказались перед нелегким выбором. Вкусы геймеров на их внутреннем рынке практически не изменились, относительно неплохие результаты продаж GTA можно расценивать как исключение. Но многие компании, к примеру Konami и Tecmo, начинают выпускать все больше и больше игр, рассчитанных исключительно на западных геймеров, что весьма благотворно сказывается на их доходах. «Мы имеем дело с двумя абсолютно различными культурами, и ничего с этим не поделать, – говорит Джонс. – Эти взрослые игры неразрывно связаны с нашими традициями».





Mortal Kombat копирует идеи Street Fighter II , но в игру добавлено много кровищи. Результат? Коммерческий успех!

Западные геймеры продолжают все больше и больше отдаляться от сложных и «кавайных» японских видеоигр, и это касается не только традиционных JRPG или платформеров. Получившие самые лестные отзывы от игровой прессы проекты Rez, ICO и Otogi полностью провалились и в США, и в Европе, и в России, хотя, казалось бы, они не были ни детскими, ни слишком уж сложными для освоения. Проблема в том, что проекты, где от геймера требуется развивать в себе какие-то новые навыки, либо демонстрирующие абстрактный, непривычный мир, слишком уж смущают тех самых типичных потребителей. Джонс признает, что широкой публике очень трудно предлагать «отвлеченный» и не самый простой игровой процесс. «Он должен быть представлен в максимально понятном виде. Ведь вы заставляете геймеров провести за игрой больше времени, чем они планировали. Очень сложно сделать так, чтобы они ее вовсе не бросили». МакГарри соглашается: «При покупке таких игр потребители часто ориентируются на мнение друзей. Спорные по качеству вещи могут выиграть за счет ▷



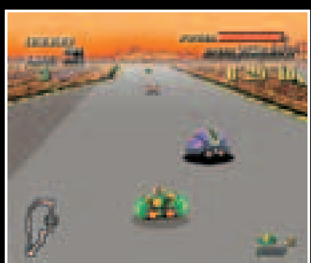


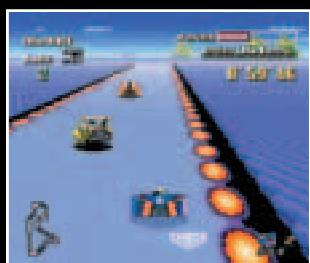


ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ









Если взять, скажем F-Zero, добавить «взрослые темы» и упростить геймплей, то получится Wipeout, лидер продаж.

ТОЛЬКО ИЗДАТЕЛИ МОГУТ ВЫВЕСТИ ИНДУСТРИЮ ИЗ ЛОВУШКИ «ВЗРОСЛЕНИЯ».

▷ грамотной рекламы, но действительно качественные проекты, в том числе и абстрактные, все равно будут хорошо продаваться, пусть и не сразу».

Каким бы неправильным ни был термин «взрослая игра», его антоним, «детская», кажется многим геймерам оскорбительным. При этом – что смешно – определить, к чему он относится, можно достаточно четко и разногласий здесь не возникает. Например, сразу видно, что в Dark Chronicle и Ratchet & Clank используется яркая, мультяшная графика, милая и приятная. Вообще, чаще всего «детскими» называют игры, дизайн которых можно считать "рассчитанным на геймеров младшего возраста". Ирония в том, что тогда тупая стрелялка с кучей кровищи считается более «взрослой», чем сложный для освоения платформер с множеством интересных логических загадок, но – увы – милыми зверушками в качестве главных героев.
Возьмем, к примеру, GTA3. Во многом успех игры определен большим набором автомобилей и обширными локациями, и ярые поклонники редко любят признавать, что система боя абсолютно никуда не годится, а многие миссии – однообразные и излишне сложные. Таким образом, половина геймплея просто не функционирует как надо, а ведь это до сих пор один из самых популярных боевиков! И человек, который создал оригинальный GTA, отнюдь не склонен переоценивать свое детище. «В GTA использована очень простая игровая механика – она позаимствована у Pac-Man, – признает Джонс. – Люди – это точки, которые вы едите, а полиция – призраки, что гоняются за вами». И, тем не менее, публика готова простить примитивный геймплей лишь потому, что игра получилась «клевой» и не слишком сложной.



Больно видеть, что совсем уж убогие проекты вроде State of Emergency хоть и не могут стать бестселлерами исключительно за счет своей кровожадности, в десятки лидеров продаж ненадолго все же пролезают.

Важно понимать, что и перебарщивать с «взрослостью» разработчикам не следует, для достижения коммерческого успеха игра должна понравиться среднестатистическому геймеру. Это объясняет, почему Кирби – наименее известный герой от Nintendo, а совсем уж отвратительные «шедевры» вроде Postal все же не могут претендовать на большие продажи. Дэйв Джонс соглашается с этим: «Массовый рынок завоюют веселые, разнообразные, неразрывно связанные с современной молодежной культурой игры. Вам это может не нравиться, но у игровой индустрии есть свои Britney Spears и Spice Girls». МакГарри все же больше верит в хороший вкус геймеров: "Качественные игры должны стать стандартом для разработчиков. Мусор просто не сможет продаваться. Геймеры не тупы, они будут покупать то, что им интересно, а не то, что может похвастаться лишь кусочком обнаженного тела".

Но если так сложно убедить кого-либо купить игру, которая не имеет прямого отношения к событиям реального мира и не со-



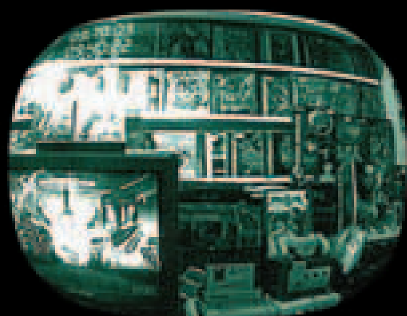












держит насилия, то попробуйте себе представить гипотетический действительно взрослый, серьезный проект, не эксплуатирующий эту (относительно) запретную тему. Сложно, правда? Любой знаток литературы, любой поклонник кино, который хотя бы иногда смотрит фильмы посложнее, чем «Пуленепробиваемый», посмеется над одним лишь предположением, что в играх когда-нибудь появится серьезный сюжет, не хуже, чем в лучших произведениях других видов искусства. Найдутся, впрочем, и те, кто примутся утверждать, будто это уже произошло, и в качестве примера наверняка приведут что-то вроде сериала Final Fantasy, с его топорными нежностями и плохо переведенными диалогами, их тоже можно понять. Но тенденция такова, что разработчики просто не хотят по-настоящему заниматься развитием именно этого аспекта игр, даже нечасто пытаются хоть что-то изобразить. И Джонс объясняет, почему: «Здесь есть риск создать чисто нишевую игру, для очень узкой аудитории, само существование которой находится под вопросом. Мы не знаем, для какого возраста подойдет она и скольким людям понравится. Более того – многие потенциальные покупатели могут вообще не интересоваться играми и так и не узнать о проекте».

ВРЕМЯ ПОДРАСТИ?

Впрочем, ничто не следует считать невозможным. Сюжетные ролики и сценарий становятся все более и более важными элементами в играх всех жанров, просто их создание отнимает слишком уж много сил. В конце концов, тот факт, что на рынке не так много клонов Zelda, ICO или Rez, объясняется не только тем, что оригиналы продаются плохо, – просто работа по их «копированию» по плечу далеко не всем командам. Нужны годы работы опытных программистов, художников и продюсеров. Гораздо проще сделать очередную гонку с парой мелких «инноваций».

Хорошую игру, которая использует все существующие наработки индустрии, сделать вообще сложно, хотя именно к этому надо стремиться. Но не стоит думать, что «взросление» игр рано или поздно превратит их в нечто совсем иное, ныне непредставимое. Это вид искусства, который медленно эволюционирует уже более 30 лет, и имеет свои собственные рамки допустимого и правила, определяющие успех или провал того или иного проекта. К сожалению, эти правила сейчас начинают упрощаться в пользу тех, кто хочет добиться крупных краткосрочных успехов на массовом рынке, и только от одного лишь желания издателей зависит, сможет ли индустрия прервать опасное движение к деградации. Пусть даже для этого придется сделать игры более детскими, чем когда-либо.

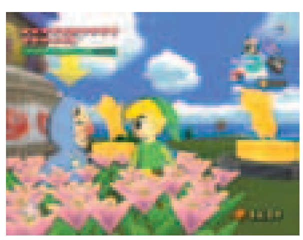
ФАТАЛИТИ!

Один из самых первых и типичных примеров пары идентичных в плане игрового процесса игр, отличающихся лишь наличием и отсутствием насилия, – файтинги Street Fighter и Mortal Kombat. Последний можно расценить лишь как попытку сделать более жестокую, американизированную вариацию на тему хита от Capcom. И даже тот факт, что игра вышла гораздо более бедной на приемы и тактические хитрости, не помешал ей стать одним из главных хитов девяностых. Смешно, что в сиквелах геймплей был заметно усложнен, но по мере эволюции, добавления новых интересных элементов системы боя сериал Mortal Kombat... терял популярность. И даже не такой уж и плохой Mortal Kombat: Deadly Alliance, который должен был стать «возвращением к корням», все же не смог полностью повторить успех оригинала.



THE LEGEND OF CELDA

Компания Nintendo известна тем, что никогда не следует слепо за тенденциями рынка, однако все же, представляя публике GameCube, подготовила впечатляющий ролик, демонстрирующий реалистичных («взрослых») Линка и Ганондорфа. Тем более удивительным оказалось то, что The Wind Waker дизайнеры в конце концов намеренно сделали еще более детским, чем предыдущие игры серии. GameCube как консоль не так популярна на Западе, поэтому трудно судить, как именно внешний облик Линка повлиял на продажи, но даже в Японии игра была воспринята не так хорошо, как могла бы.



СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

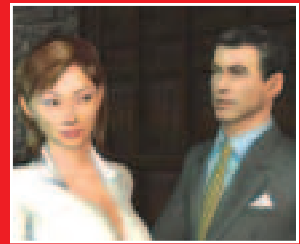
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С придающими связь тыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



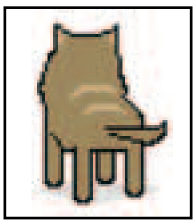
James Bond 007: Everything or Nothing
стр. 76

Мы очень хотели поставить игрой номера Underworld, но испугались за психику наших читателей. Да и старания Electronic Arts сделать наконец-то нормальную игру о Бонде заслуживают похвалы. Как говорится, дожили!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

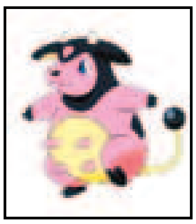
Валерий «А. Купер» Корнеев
Самая умная снобака на свете



Снобско-собачья сущность проглядывает раз в год. В прошлом году результатом стали статьи в газете «СИ Бульвар», сегодня – японская обложка и «Бхай-бхай!».

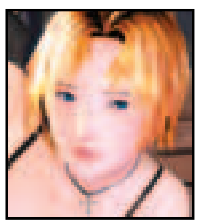
kamuichan

Олег Коровин
Следопыт-затейник



1 апреля – самый важный день в году. Потому что наконец-то можно, не отвлекаясь на ерунду, заняться поиском дураков (первоапрельских или еще каких) в своем окружении. Кстати, смотреться в зеркало в этот день – плохая примета.

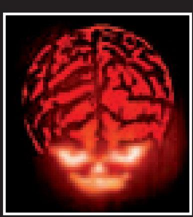
Константин «Wren» Говорун
Кавайная девочка Рен-тян



LiveJournal позволяет играть с имиджем как душе угодно. Иногда это имеет очень приятные последствия. Раз в год «Страна Игр» тоже может позволить себе пошутить. Няяяяя!

darkwren

Петр Головин
Думающий человек



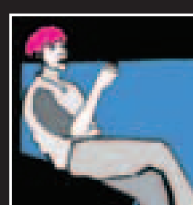
Недавняя новость о выходе третьего DOOM в начале апреля стала самым радостным игровым событием наступившей весны. А может, это очередная первоапрельская шутка? Было бы обидно. Хотя наше превью внушает доверие.

Игорь «Zontique» Сонин
Парапарарун



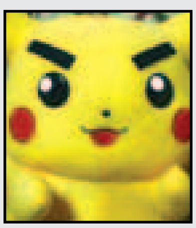
Когда ролики в Metal Gear Solid: Twin Snakes снимает режиссер новой «Годзиллы», это внушает. Предлагаю на первое апреля нарядиться монстром из другого измерения, Гурлюгоном, и купить, наконец, GameCube.

Алик Вайнер
Деловой



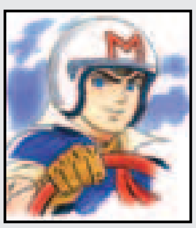
Дела бывают разные. Бывают срочные, тогда мы бегаем сломя голову. Дела бывают у женщин, тогда мы в пролете. Бывает, что дела шьют, тогда нас сажают в тюрьму. А бывает, что дел совсем нет, тогда люди говорят, что мы бездельники.

Алекс «Glagol» Глаголев
Пика-пика-чан



Я хочу быть кочегаром, кочегаром, кочегаром! И работать через сутки, через двое, через трое. В принципе, можно и в президенты пойти. Но тогда – только через четверо! Или покемоном, что ли, стать на старости лет...

Юрий «Ворон» Левандовский
Спиди-гонщик

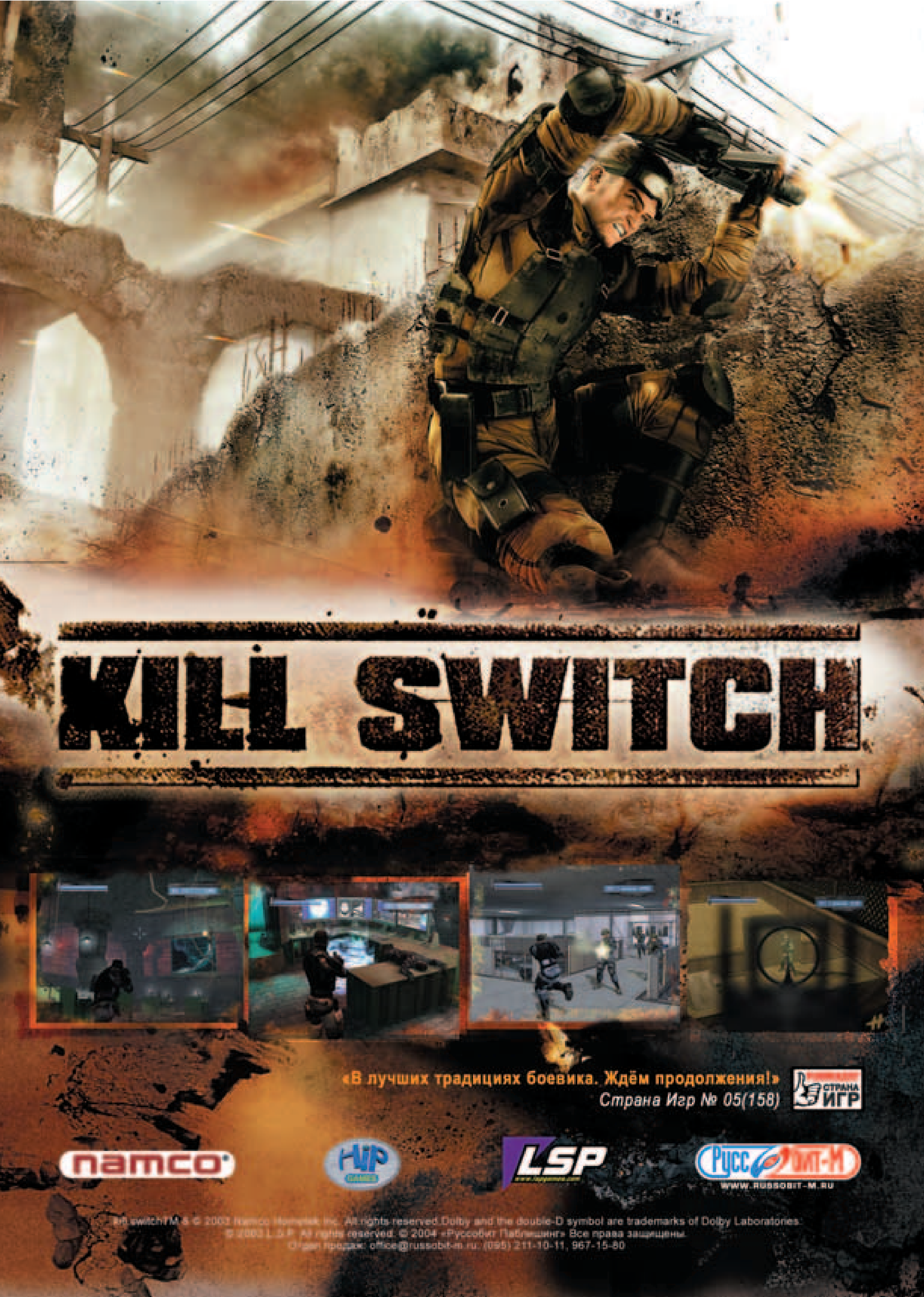


Открою вам огромную тайну – сидящая рядом с нами редакция журнала «PC Игры» не играет в эти самые PC-игры, а рубится целыми днями в Soul Calibur и тырит у бедных консольщиков геймпады от PlayStation 2.

Леонид Андруцкий
Великий Ляо



Редакция встретилась с представителем китайской фирмы Gamefcuk Ltd. Восточные коллеги предлагают выпустить «Страну Игр» в Поднебесной. Ориентировочный тираж – 18000000 (!) в месяц. Срочно требуются авторы со знанием китайского.


KILL SWITCH
«В лучших традициях боевика. Ждём продолжения!»
Страна Игр № 05(158)
СТРАНА ИГР
namco
LSP
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Kill switchTM & © 2003 Namco Hometek Inc. All rights reserved.Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
© 2003 L.S.P. All rights reserved. © 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80



ИСТИННЫЕ ЦВЕТЫ

РАССКАЗ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

День 14 июня 2015 года от Рождества Христова начался для нашего героя паршиво. Рутинная операция по проверке архива дисков выявила один ущербный – пришлось восстанавливать его по второй резервной копии. Восстанавливать немедленно, ведь однажды, промедлив сутки, Фил обнаружил, что и запасной диск не читается, – так было потеряно около терабайта CD-образов с игрушками. Потеряно невосполнимо, ибо связь с последними членами PC-клуба он потерял аж два года назад. Да, это были не самые ценные вещи, но кто может сказать, что пропадет в следующий раз? Сейчас в опасности оказались – Фил взглянул на наклейку – полная антология Warcraft, Warlords, Wizardry... Он знал каждый уголок всех этих игр, мог навскидку написать полное прохождение, солюшен или сборник советов по тактике, любил и ценил их, для профилактики душевного состояния запуская хотя бы раз в месяц. Расстаться с ними – потерять часть себя. А во враждебном мире это равносильно смерти.

Оставив компьютер скачивать электронную почту, а кофеварку – готовить очередную порцию жидкой смерти, Фил оживил настенную видеосистему и принялся щелкать пультом. У него все еще теплилась искорка надежды на то, что в один прекрасный день ведущие теленовостей перестанут косплеить под героев очередной Final Fantasy – дань моде! – и с улыбкой поведают о том, что события последних лет были лишь затянувшейся шуткой. Если мир перевернулся с ног на голову, то почему бы ему не возвратиться к исходному состоянию?

«...Сегодня, во второе воскресенье июня, по уже сложившейся традиции состоялся релиз очередной ролевой игры серии Dragon Warriors. Наши журналисты ведут прямой репортаж из Токио, Москвы, Лондона и Нью-Йорка. Сообщается о том, что очереди достигают длины в несколько километров...».

«...В одной из газет Таиланда появилось новое заявление террористической организации «Противники жестокости в играх и кино» с обещаниями провести кровавые теракты против стран, не поддержавших предложение о запрете электронных развлечений. К таковым, напоминаю, относятся абсолютно все члены ООН, в том числе и Восточный Тимор, родина недавнего хита... Лишь некоторые страны-изгои практикуют запрет на...».

«...Правительство Соединенных Штатов обеспокоено так называемой «проблемой загнивания мозгов». В свое время многие специалисты по информационным технологиям иммигрировали в эту страну, привлеченные обещаниями больших заработков. Произошедшая несколько лет назад Информационно-Культурная Революция выбросила на улицу сотни тысяч невостребованных программистов. Политика интенсификации работы и усиления роли творческого потенциала значительно упростила работу над проектами, ускорила переход к постиндустриальному обществу. Все, кто не смог вписаться в новую реальность, оказались невольными жертвами...».

«...Радиотелескопы перехватили еще одно сообщение наших новых соседей по Галактике, теперь не только с аудио-, но и с видео-инфор-

мацией. Поздравляю – они зеленые, с симпатичными антеннами и великолепно танцуют! Наш аналитик расскажет, какая именно видеоигра поможет лучше понять чужаков обычному землянину...».

Мир оставался таким, как прежде. А в горах спама, свалившегося на почтовый ящик, попадалось все что угодно – вплоть до уже набившего оскомину предложения посетить Центр Центаврианского Английского, – но только не письма от единомышленников. Оставался лишь один способ пополнения архива – прогулка к ближайшей барахолке, где в груде мусора, сданного на комиссию, иногда можно было найти интересные вещи. Слово «мусор» было уместным как никогда. Однажды Филу пришлось копаться в самой что ни на есть настоящей помойке – кто-то выбросил туда несколько десятков дисков. Унижение оказалось напрасным.

Фил не любил выходить на улицу в последнее время – реклама преследовала его везде, хоть глаза не открывай. Он почти жалел, что не сбылись прогнозы о тотальном контроле над каждым членом общества – с отслеживанием передвижений, покупок и политических убеждений. Ведь тогда и реклама могла бы быть полезной, могла бы рассказать ему о том, где можно купить свежую игру для PC. То есть, ту, что не вошла в коллекцию... Сейчас интересы коллекции требовали выползти из кресла, одеться подобающе и отправиться на ближайшую остановку общественного транспорта. Хоть с его ожиданием проблем давно уже не возникало.

По дороге флаер, под завязку набитый пассажирами, миновал небоскребы аркад – с подземельями и монстрами для любителей побегать в виртуальных очках, яркими и веселыми дискотечными залами с бессмертной Dance Dance Revolution в качестве главного блюда, сотнями усевшихся в танки, вертолеты, джипы и подводные лодки любителей симуляторов, размахивающих невообразимыми бластерами охотников на злобных инопланетян, и последним писком моды – установленными на крыше системами проецирования голограмм. Вот и сейчас в небе над городом разворачивалось настоящее сражение – с драконами, пышущими огнем, со вспышками магии и взрывами ракет – ограниченное мерцающим зеленым барьером, дабы мирные прохожие не удивились пикирующему на них истребителю игрока-шутника.

«Попса, как я все это ненавижу, как ненавижу», – исступленно произносил Фил, осматривая с высоты двадцатиэтажного дома обещанные в новостях очереди у квартала Росия-но Акихабара (в просторечии – Росибара), наблюдая за пассажирами-школьниками – те обсуждали недавний экзамен, не выпуская из рук новую модификацию Game Boy. «Риноа, солнышко, а ты какую тему сочинения выбрала?» – «Естественно, свободную. Лишь не обремененный разумом человек станет писать о влиянии дзенонищшеанства на поздние работы Кодзимы. Это же ужас!» – «Хм, боюсь, я и есть именно такой дурак» – «Что? Тогда, Хаосик, милый, ты мне должен объяснить...»

В этом мире Фил был чужим. Единственным местом, где до сих пор стоило рассчитывать на неожиданную находку, оставалась гигантская барахолка «Новая Юнона» – там задавали тон бесконечные ряды лотков, стилизованные под конец 90-х годов прошлого века, продавцы принимали на комиссию все, что хоть как-то смахивало на продукт информационных технологий, а не вполне легальные вещи – вроде порнографии – лежали открыто на прилавках; по старинной традиции органы правопорядка предпочитали не замечать нарушений. Именно туда и следовало идти.

Желающих клубнички никогда не было слишком много, но перед тем как задать продавцу свой вопрос, Филу пришлось выслушать его разговор с подошедшим раньше покупателем. Поминутно оглядываясь по сторонам, тот нерешительно произнес:
– Простите, я... мне сказали... что у вас здесь можно купить... ну... жесткую эротику... не хентай, а именно... ну... вы поняли, да?.
Продавец был не в пример спокойнее.
– Конечно. Выбирайте. Вот, рекомендую, свежайшая вещь: «Горячие попки»! Двадцать часов суперодействия на базе живого видео, оформлена в виде увлекательной интерактивной игры. Надеваете очки виртуальной реальности, запускаете, и бесконечный кайф гарантирован.
– Простите... а вот я слышал, что на обычной системе... жесткая эротика не запускается.
– Да, действительно. Вам понадобится персональный компьютер. Любой современной модели. Периферию можно подобрать и от игровых систем. Желательно использовать виртуальный костюм, адаптированный для сексуально окрашенных действий. Спрашивайте в любом магазине.
– Но... у меня компьютер есть только в школе... То есть, нет, я в школе не учусь, я там работаю, я совершеннолетний. Но я же не могу такое там запускать. А нельзя как-нибудь, ну, не знаю, эмулировать? Может быть, есть другая версия?
– К сожалению, нет. Вы же знаете, порнография запрещена Комитетом контроля качества электронных развлечений. Допускаются лишь сексуально окрашенные продукты, являющиеся предметами искусства. Если хотите, могу предложить вам свежий хентай, CG-эротику, а также великолепную игру с живыми актерами на базе расширенного сюжета седьмой Final Fantasy...
– Нет-нет, спасибо...

Фил ненавидел все эти «горячие попки» и их фанатов. Когда-то он не верил в крах индустрии PC-игр с ее многомиллионной аудиторией, но быстро выяснилось, что колосс стоял на глиняных ногах. Оказалось, достаточно было лишь поманить PC-геймеров сладкой конфеткой «продвинутых красивых картинок дешево и только для вас», чтобы даже самые стойкие из них смирились с утерей основной функции персонального компьютера – игровой. А уж когда общественность начала однозначно ассоциировать PC-игры с порнографией, даже самые стойкие фанаты были вынуждены отказаться от своих увлечений. Практически невозможно что-то объяснить людям, когда базовые термины воспринимаются по-разному. Да и альтернативу проклятые японцы предложили слишком вкусную. «Игры – это искусство», чтоб его...

Задавать вопрос о «свежих вещах» было бесполезно – подсунули бы те же «попки». Требовался другой подход.
– Простите. К вам на комиссию не приносили случайно игры для компьютера, только не порнуху, а нормальные игры. Ну, знаете, как раньше были. Я их коллекционирую, поэтому мне интересно...
– Нет, кажется, нет, – ответил продавец, одарив Фила ослепительной улыбкой. Потом, словно вспомнив что-то, продолжил. – Хотя... подождите, я могу... могу выяснить. Кажется, у кого-то из моих коллег завалялся диск. Я сейчас свяжусь с ним, хорошо? Вы только никуда не уходите.
– Да, конечно... – удивленно произнес Фил. Подобный энтузиазм по поводу бросового товара выглядел странным. Хотя «коллекционирование» предполагало хороший барыш...
От нечего делать он принялся разглядывать ассортимент. Как и положено, на видном месте лежали исключительно лицензионные коробки с порнографией, а на задворках ютились копии для неимущих – с пачкающей пальцы полиграфией, носителями данных, которые продержатся от месяца до двух – и ни днем дольше, – и прочими признаками, описанными в «Хартии о праве пользователей покупать пиратские диски». Они продавались за копейки любо-

[...Лишь не обремененный разумом человек станет писать о влиянии дзенонищшеанства на поздние работы Кодзимы...]

[...Как бабушки чувствовали себя, покупая «горячие попки», оставалось для Фила загадкой...]



му, кто мог представить документы, подтверждающие низкий уровень своих доходов. В последние годы такие находились все реже и реже, хотя некоторые умники просто посылали на рынок своих бабушек-пенсионерок. Как они чувствовали себя, покупая «горячие попки», оставалось для Фила загадкой. С видеоиграми было проще – многие компании выпускали специальные издания «babushka edition» по сниженным ценам и «адаптированным для пожилых людей видеорядом и геймплеем». Покупались они, естественно, для внуков и внучек, но об этом издатели предпочитали умалчивать.

Продавец все не возвращался, и Фил ощутил беспокойство. Связаться по сети – дело минут, если не секунд. Уже готовясь отойти от прилавка и отправиться на прогулку по рынку, геймер обернулся и увидел, как к нему с трех сторон спешат люди в форме. Бежать было уже бесполезно.

Неприметное серое здание, куда подлетел подобравший всю группу флаер, ни о чем не говорило – по крайней мере, в новостях его никогда не показывали, однако Фил успел заметить табличку: «Управление по борьбе с преступлениями против человечества». Это было серьезно.

– В каких отношениях вы состоите с организацией «Долой видеоигры»?
Офицер казался рассеянным, его будто бы совсем не волновал ответ, но Фил знал, что каждый его вздох фиксирует бездушная аппаратура, тут же расшифровывая, комментируя и выводя результат аккурат на экран, куда время от времени поглядывает допрашивающий. Хотя скрывать было нечего.
– Ни в каких. Первый раз слышу это название.
– А если бы они вышли с вами на связь, как бы поступили?
– Да от радости бы запрыгал! – моментально отреагировал Фил. – Я уже несколько лет не видел ни одного нормального человека, сплошные улыбающиеся идиоты, философствующие по поводу и без повода, но ничего не понимающие... Хотя... вы, наверное, тоже...
– Мои личные пристрастия не имеют значения. А теперь я сообщу кое-что, о чем мало кто знает. Это не секретные сведения, не бойтесь. Вы помните взрыв аркадного центра в Малайзии в прошлом году?
– Да, конечно. Кажется, это совершили «Противники жестокости», ну, эти идиоты, которые животных защищают... и...
– У меня складывается впечатление, что вы считаете идиотами всех, кроме себя... Ну да ладно. На самом деле они только взяли на себя ответственность, решили и чистенькими в своих глазах остаться, и руки нагреть на чужом горе. Истинные виновники – ваши единомышленники. Что скажете?
Фил подбирал слова осторожно. Прошлогодние новости вызвали у него противоречивые ощущения, смесь «так им и надо» и «все-таки людей жалко».
– Они использовали неправильные средства для достижения своих целей.
– Но с заявленной целью согласны? Видеоигры – долой? Следует заставить всех жить по вашим правилам?
– Безусловно. Потому что ваши правила были навязаны нам. Кто-то пусть играет в видеоигры, если ему так нравится. Но я не могу смириться с тем, что кто-то наверху решил убить мое увлечение, потому что оно ему, видите ли, не приносит прибыли. Пусть делают игры для PC, а там мы уж посмотрим, кто кого.
– Надо полагать, что на предложение внедриться в упомянутую мной организацию и стать нашим информатором вы ответите отказом?
– А если так, что вы сможете мне сделать?
– Да, закон вы не нарушили, но... скажите, вы знаете, что делают с наркоманами, которые покупают дозу «для себя»?
– Их не сажают, потому что сажают только торговцев. Вместо этого их отправляют на принудительное лечение... Но... Вы же не верите байкам этих идиотов-психиатров о том, что увлечение играми – это как наркотическая зависимость?
– Да им никто уже давно не верит... Но формально дело обстоит следующим образом. Вы пытались что-то купить в пункте продажи порнографической продукции?
– Да, но...
– Вы бы купили это что-то, если бы не арест?
– Да, но... почему никто не трогает продавца?
– Так принято, хоть и записано в законе обратное. Хотите формальностей? Официальные информаторы преследуются законом только в случае нарушений, не связанных с их профессиональной деятельностью. Продавец же не пытался вас убить?
– А покупателей трогать принято?
– Ваш случай – особенный. Вам требуется профессиональная помощь психиатра, вы социально опасны. Кто может гарантировать, что завтра к нам не поступит жалоба от избитого геймера традиционных взглядов, а послезавтра мы не будем объявлять вас в международный розыск? Вылечитесь – можете идти на все четыре стороны. Конвой, уведите его!

Время в медицинском центре летело быстро. Поначалу Фил боялся за свой архив, ежедневно просил кого-нибудь сходить домой и проверить его, и это неукоснительно выполнялось. На седьмой день он чуть было не забыл о своей обязанности – врач напомнил сам. «Вещь, которой действительно дорожишь, иногда может заменить друга, а друзей нельзя бросать. Вам совсем не обязательно играть во все это, но чувство сопричастности с чем-то большим – это же так великолепно». Несколько дисков даже были привезены в больницу, Фил любил перед сном провести рукой по их гладкой поверхности... Еще через неделю он попросил поставить в палату игровую приставку. Фил никогда толком не видел их, помнил лишь детские страсти по «Денди», поэтому от нечего делать решил все-таки посмотреть пару игр. Он потратил на прохождение целый месяц, хотел было приняться за следующие, но врач порекомендовал не забывать и о других видах искусства, деля свое внимание между ними равномерно.
Видеосистема в больнице была настроена только на бесплатные новостные каналы и аниме-сети, сначала это раздражало, но со временем чувство отторжения несколько притупилось. «Во всем можно научиться находить хорошие стороны», – думал Фил, наслаждаясь оригинальной японской озвучкой. Девушка из соседней палаты, страдающая от неразделенной любви к Камуи Гакту, синхронно переводила. И она так очаровательно покраснела, когда Фил попытался накрыть ее ладонь своей... Тут-то и пригодились розданные пациентам накануне билеты в отреставрированный Мариинский театр. Первое свидание прошло настолько удачно, что даже мысль о побеге стала казаться верхом идиотизма.

Однажды, сидя у пруда с романом Маркеса в руках, Фил понял смысл строк, которыми приветствовал его психолог во время их первой встречи.

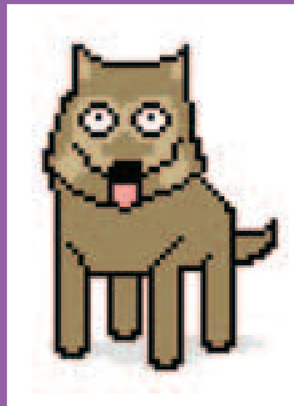
Путник в далекой стране,
Вернись, тебе покажу я
Истинные цветы.

А в палате его ждал подарок – свежий Warcraft, портированный с консолей на PC ограниченным тиражом «только для медицинских учреждений». Аннотация гласила, что геймера ждут «неожиданные повороты сюжета, хорошо проработанные характеры героев, видеоряд, мгновенно погружающий в атмосферу настоящей фэнтезийной драмы, а также классический игровой процесс». ■

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

НЕЦЕНЗУРЩИНА

Авторы опубликованного ниже обращения ясно дают понять, что абсолютно серьезны. Ни о каких шутках речи не идет. Какие там шутки, ведь на кону проблема воспитания российских детей. Письмо библиотекарей лично мне напомнило благословенные времена пионерского детства, когда сознательные родители чутко следили за чтивом своих чад, оперативно сигнализируя о любых промашках редакций в специальные контролирующие инстанции. Ничего плохого в этом нет – лишь бы родительское внимание не принимало совсем уж гипертрофированных форм. Особенно если в его основе заведомо неверная предпосылка.



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

«К Вам обращаются сотрудники Центральной городской детской библиотеки им. А.П.Гайдара г. Железногорска Красноярского края. С 1997 года мы выписываем журнал «Страна Игр» для наших читателей. Издание пользуется большой популярностью у детей от 7 до 17 лет, постоянно спрашивается в отделах библиотеки и зачитывается «до дыр». Это говорит о том, что Ваше издание нужно детям, в нем они находят много полезной для себя информации. И все бы хорошо: Вы издаете интересный и необходимый журнал, мы (библиотека) его рекламируем среди читателей, но есть в этом деле одно «но». В последнее время все чаще на страницах Вашего журнала стали появляться иллюстрации с обнаженной натурой (фотографии, комиксы), реклама с, мягко говоря, ненормативной лексикой (*следует перечень страниц из журналов за последние пару лет – А.К.*). Все это обращает на себя внимание родителей наших читателей, которые предъявляют претензии администрации библиотеки и Управлению культуры города. В результате наша библиотека может лишиться подписки на популярный и необходимый детям и подросткам журнал «Страна Игр». В связи с этим обращаемся к Вам с огромной просьбой – воздержаться от публикаций вышеназванного материала и иллюстраций. Поверьте, такой способ привлечения читателей к журналу ни к чему! «Страну Игр» знают, любят и читают! Надеемся на понимание с Вашей стороны и дальнейшее сотрудничество».

С письмом на руках я прошерстил подшивку номеров «СИ», выискивая возмутившие родителей похабности. Поначалу даже волновался: а ну как мы откололи что-то ужасное и об этом дружно забыли? Впрочем, ни порнографии, ни матерщины так и не обнаружилось. В приведенный сотрудниками библиотеки список непотребств попали: реклама игры «Zастеколье» и рецензия на эту игру, материал о хентае в рубрике «Банзай!» и несколько иллюстраций арт-группы LAMP, сопровождавших «Обратную связь». Примером «мягко говоря, ненормативной лексики» оказалась реклама журнала «Хулиган» со словечком «хулиавгуст» и анонсом материала «Секс с неживыми предметами».

Если помните рекламу «Zастеколья», там был вполне безобидный силуэт обнаженной девушки. На скриншотах из игры все модели были стратегически прикрыты одеждой. Статья о хентае и соответствующие файлы на диске были снабжены всеми возможными видами предупреждений, а уж обвинить иллюстрации LAMP в порнографичности решится только отъявленный ханжа. Словом, в плане «клубнички» ничего такого, что не фигурировало бы во всех остальных игровых журналах, «Страна Игр» читателям не предлагает. Более того, иллюстрации некоторой степени фривольности присутствовали на страницах «СИ» с выхода самого первого номера в 1997 году и возмущения у играющей публики не вызывали. А тут вдруг в Железногорске Краснодарского края родители «детей в возрасте от 7 до 17 лет» в порыве праведного гнева начинают заваливать жалобами местное Управление культуры.

При всем уважении к работникам библиотеки им. А.П. Гайдара, рискну предположить, что именно их действия привели к всплеску народного гнева. В своем обращении они называют наш журнал детским. Это ошибка. «Страна Игр» никогда не была детским журналом, в каталогах Министерства печати она не проходит по линии детских изданий. Средний возраст читателей «СИ» равен семнадцати годам; журнал активно освещает темы, интересные, в первую очередь, подросткам, молодежи. Играющим юношам и девушкам. Старшеклассникам, студентам. Немалая часть рецензируемых игр снабжена возрастными рейтингами Teen или Mature и вообще не рекомендуется к продаже лицам моложе пятнадцати или восемнадцати лет. О детских игрушках журнал отзывается в ключе «для ваших младших братиков/сестренок». Судя по всему, работники библиотеки это упустили, не удосужившись должным образом изучить содержимое издания. Не исключено, что одно только слово «Игры» на обложке позволило поместить «СИ» на полках с детской литературой – тогда хоть как-то можно обосновать возмущение родителей, обнаруживших в журнале голых теток (изображенных, кстати, куда как менее откровенно, нежели тетки в школьном учебнике по античной истории). Ведь библиотекарь не просто носит книги, он обязан помочь выбрать подходящее издание, исходя из возраста и предпочтений посетителя библиотеки. Минпечати распространяет специальные каталоги, где собрана информация обо всех выходящих в России печатных изданиях, такой каталог может получить любая публичная библиотека. И если журнал вроде «Страны Игр» выдают семилетним детям, то библиотекарь вправе ожидать различной реакции родителей. К воспитанию подрастающего поколения у нас подходят поразному, и всегда найдутся особо впечатлительные скандалисты, охочие строчить жалобы в вышестоящие органы. А попытка переложить вину за допущенные ошибки на плечи издателей журнала – не лучший выход из ситуации. Для начала лучше переставить «СИ» с «детской» полки. ■

Домашнее чтение:

Веб-сайт Министерства Российской Федерации по делам печати, телевидения и радиовещания:
http://www.mptr.ru/

Кодекс профессиональной этики российского библиотекаря:
http://www.rba.ru:8101/or/od/cod.html

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC
■ **ЖАНР:** action/adventure/racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 (консоли)

http://www.eagames.com/official/007_everythingornothing/home.jsp

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

ПЕРЕМЕШАЛИ. НЕ ВЗБАЛТЫВАЛИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Сколько добрых, хороших слов и превосходных эпитетов сказано в адрес GoldenEye 007 для Nintendo 64! И как же далек этот шедевр был в свое время от народа здесь, где доминировала PS one, а по улицам маршировали медведи и когорты прихвостней бондовских злодеев!

Наглое использование служебного положения позволило мне приобщиться к разработке Rare уже давно, и готов свидетельствовать где угодно – каждое хвалебное слово, сказанное об этой игре, чистая правда. Как и то, что долгие годы Electronic Arts, заполучившая лицензию на Бонда, была не в силах повторить успех Rare и великолепной GoldenEye.

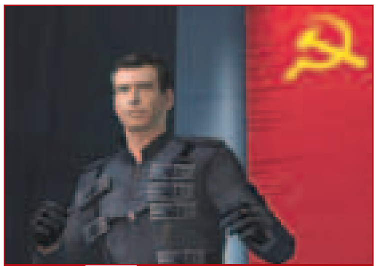
Времена, однако, меняются. После ряда попыток разной степени провальности – от совсем плохонькой Tomorrow Never Dies до изрядно шероховатых Agent Under Fire и Nightfire (умолчим о недоразумениях вроде 007 Racing) – в компании решили подойти к делу со всей серьезностью и прервали цепочку фальстартов, выпустив просто хорошую игру о Бонде. Everything or Nothing практически совсем не похожа на GoldenEye: там был FPS с преобладанием элементов stealth, а здесь целый букет жанров, среди которых чистый экшн, stealth, гонки, полеты, решение задач на сообразительность и на время – и все это в роскошной обертке, достойной нового фильма об агенте 007. С первых кадров становится ясно, что в EA пошли дорожкой, проторенной игровыми версиями джексоновского «Властелина колец», максимально близкими к киношному первоисточнику. Рычащий лев MGM предваряет короткий играбельный уровень-пролог, за которым следует вступительный ролик с завернутыми в шелковые советские флаги роковыми женщинами, вращающимися под аккомпанемент вокальной композиции в исполнении Mia. И только после всей этой обязательной бондовской атрибутики геймеры доберутся до обучающего этапа в виде виртуального тренажера, отчетливо напоминающего VR Missions из Metal Gear Solid. Тренажер поможет освоиться с азами управления 007 (привыкшим к FPS-моторике последних «Бондов» игрокам придется переучиваться – теперь главенствующим является вид от третьего лица) и методикой применения ряда новых гаджетов, среди которых механический робот-паук и выстреливающий крюк с тросом для преодоления вертикальных преград. Тренировочный режим никаких сложностей не представляет, проходится всего за несколько минут и служит удачным введением в игровую механику, ощутимо изменившуюся со времен предыдущей части.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Издательский колосс Electronic Arts обладает таким потенциалом, что без особых проблем может компоновать игру на базе целого ряда различных движков, как собственных, так и подсмотренных у конкурентов. Everything or Nothing выпала удача стать подобной компиляцией – раз уж игра претендует на лавры лучшего интерактивного

НАГРАДА ЗА ТРУДЫ

Бонусами за прохождение уровней служат бронзовый, золотой и платиновый значки «007»,открывающие доступ к ряду приобретений, предусмотренных для каждого конкретного этапа. Это «кадры со съемочной площадки», модели женских персонажей для мультиплеера, апгрейды оружия транспортных средств и набор чит-кодов, которые будут действовать только на уровнях, уже пройденных с «платиновым» рангом.
В многопользовательском режиме за набранные очки можно открыть три секретных арены и 15 играбельных персонажей.



«Советская» тема не дает спокойно спать авторам...

СЕРЬЕЗНЫЙ ПОДХОД
К ВОПЛОЩЕНИЮ КИНОЛИЦЕНЗИЙ

Хотя Everything or Nothing не имеет фильма-прототипа и номинально является самостоятельной историей, создатели провели параллели с существующими лентами бондианы. Местный злодей Николай Диаволо (Уиллем Дефо) – ученик Макса Зорина (персонаж Кристофера Уолкена в «Виде на убийство»), а его приспешником является не кто иной, как великан Челюсти (Ричард Кил). Бонда, как и полагается, озвучивает Пирс Броснан, а Джуди Денч и Джон Клиз подарили голоса своим персонажам М и Кью.

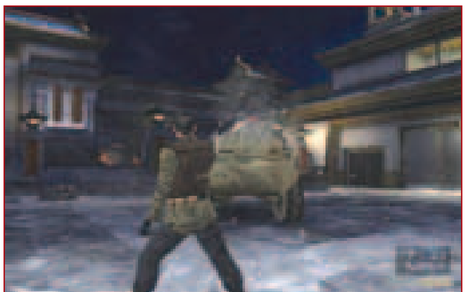
− ХУЖЕ, ЧЕМ
Metal Gear Solid 2



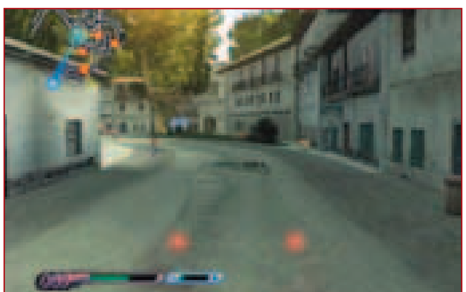
+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
007: Nightfire



СЛАБОСТЬ СЮЖЕТА КОМПЕНСИРУЕТСЯ ДИНАМИЗМОМ И ФИРМЕННЫМ ЮМОРОМ.



Теркин сбивал из трехлинейки самолет, а легковооруженный Бонд шутя выводит из строя БТР.



Porsche Cayenne с тюнингом от Кью демонстрирует свою переменчивую натуру.



ВЕРДИКТ

ШИКАРНО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Стиль бондианы передан в совершенстве. Сильные графика и звук, прекрасное сочетание различных видов геймплея.

МИНУСЫ

Прицеливание нуждается в доработке, многопользовательский режим слабоват, управление машинами слишком чувствительно.

Несмотря на ряд малозначительных упущений, перед нами одна из лучших игр о Джеймсе Бонде за всю историю индустрии.



ТРОЯНСКИЙ КОНЕК EA

МАРКЕТИНГОВАЯ ХИТРОСТЬ В АЗИИ

Молоденькую ассистентку Кью играет японская актриса и фотомодель Мисаки Ито – задействовав ее в проекте (в азиатских версиях игры изображение героини Ито красуется на передней обложке рядышком с Броснаном), Electronic Arts планировала увеличить популярность Everything or Nothing в Японии, Корее и Китае. Расчет оказался верным: после выхода игра попала в десятку японских хитов продаж, что не так уж часто происходит с западными проектами.

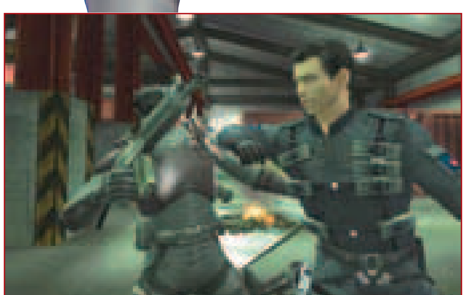


приключения агента 007, то геймплей обязан подчиняться законам бондианы, меняясь с ошеломительной быстротой. Коммандер Бонд один на вражеской базе, ревет тревога, и в его сторону уже бегут наряды часовых с оружием наизготовку? Отлично! Программисты EA выдают свою вариацию kill.switch, где 007 отстреливается от наседающих злодеев, выставив за угол руку с резво плюющимся свинцом «калашниковым». Возникла необходимость догнать бронепоезд на новеньком внедорожнике Porsche Cayenne из гаража Кью? Хорошо, отправляемся в соседний отдел и выпрашиваем там движок Need for Speed: Underground со всеми потрохами. В вагонах поезда доблестного слугу короны встречают превосходящие силы неприятеля? Отличная ситуация, чтобы показать: в EA тоже умеют делать свой Splinter Cell. Поезд падает с разрушенного моста? С платформы взмывает вертолет, уносящий Бонда и очередную прекрасную даму в жаркое египетское небо, где подстерегают неминуемые опасности. Что еще? В мрачном складском помещении окружают бандюки с монтировками и бутылочными «розочками»? Превратим игру в beat'em up с эффектными рукопашными приемами и «матричным» замедлением действия в особо драматичных моментах! Наймиты зла вводят в дело механизированные подразделения головорезов на джипах с пулеметами? Значит, настало время вспомнить киношные покатушки по Петербургу и рассечь по сонному перуанскому городку на танке (ведет машину одна из «девушек Бонда», сам же он палит, переключаясь между башенным пулеметом и основным калибром)! А как же экстремальная тематика, активно педалируемая многими разработчиками? 007 разбегается и без всякой страховки ныряет в головокружительную пропасть, силясь в свободном падении догнать и поймать сброшенную с вертолета девушку; или выбрасывается с крыши здания на тросе, параллельно отстреливая преследователей, имевших смелость последовать его примеру. Думаете, все? Про запас остается совершенно сумасшедшая погоня за бензовозом на мотоцикле – с запредельными скоростями в духе Extreme-G, когда пейзаж сливается в череду цветных пятен и полос, а перспектива вдруг выгибается под гнетом сильнейшего ускорения. Плюс еще обычная езда по ночному городу в тихоходном фургоне и почти всамделишная раллийная гонка, которую Бонд должен выиграть, переодевшись в костюм одного из пилотов. Ну и так далее – если что-то здесь выполнено абсолютно идеально, так это чередование различных вариаций игрового процесса: уровни достаточно продолжительны, чтобы ощутить всю прелесть каждой новой модели геймплея, и в то же время не слишком затянуты, дабы не приесться гурманствующим геймерам.

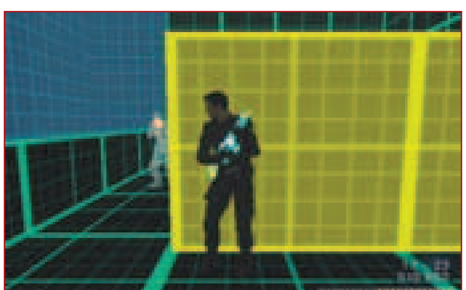
ВЫДЕРЖИВАЯ БАЛАНС

Удача или неудача игры целиком зависела от качества реализации вышеперечисленных версий бондовского modus operandi. Разумеется, речь идет не о коммерческом успехе – в нем-то сомневаться не приходится, учитывая доскональность следования канону сериала, огромный производственный бюджет проекта и щедрые затраты на его маркетинг. Так вот, качество геймплея варьируется – к счастью, в пределах понятий «классно» и «хорошо, но можно лучше». Особенности построения этапов ведут к тому, что Бонд мрет едва ли не каждые пять минут: от недостатка ли патро-

РЫЧАЩИЙ ЛЕВ MGM ПРЕДВАРЯЕТ УРОВЕНЬ-ПРОЛОГ, ЗА КОТОРЫМ СЛЕДУЕТ ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК С ЗАВЕРНУТЫМИ В ШЕЛКОВЫЕ СОВЕТСКИЕ ФЛАГИ РОКОВЫМИ ЖЕНЩИНАМИ, ВРАЩАЮЩИМИСЯ ПОД АККОМПАНЕМЕНТ ВОКАЛЬНОЙ КОМПОЗИЦИИ.



Жаль, игровая перспектива редко являет нашему взору столь эффектные кадры.



Теперь мы знаем, что Пирс Броснан тоже играл в VR Missions из Metal Gear Solid.



Повизгивающая красавица неумолимо движется на крюке к разверзнутой пасти топки, а приближенный главного злодея меткими выстрелами мешает Бонду приблизиться к рычагу управления крюком.

http://www.eagames.com/official/007_everythingornothing/home.jsp

ОНЛАЙН ОТМЕНЯЕТСЯ

ЖДЕМ PC-ВЕРСИЮ?

Мультиплеер – одна из немногих слабых сторон проекта. Изначально доступно только кооперативное прохождение нескольких уровней (со своими уникальными заданиями) для двух игроков посредством split-screen, а после завершения основного сюжетного режима игры открывается deathmatch-вариация мультиплеера. Видно, что реализовали многопользовательскую игру впопыхах, как следствие – на сколько-нибудь продолжительный период времени она занять не в состоянии. Из европейской PS2-версии исключена поддержка сетевых сервисов, присутствовавшая в варианте игры для США. Xbox-версия начисто лишена поддержки Xbox Live из-за продолжающихся трений EA и Microsoft, реализация для GameCube тоже полностью оффлайновая. Странно, что движок Need for Speed не использован для придания разнообразия мультиплееру.

нов, нехватки брони или столкновения мотоцикла/машины/танка/вертолета с особо вредным снарядом – но если в каком-нибудь платформере вроде Sonic Heroes высокая смертность героев выводит из себя, то здесь к вашим услугам вполне щадящие условия вроде бесконечного количества continue и коротеньких уровней, позволяющих моментально и без особого раздражения наверстать упущенное. Безусловно, сотрудники EA предпочли не трогать причину, максимально смягчив последствия: вместо того чтобы, допустим, отшлифовать до совершенства систему автоприцеливания, они позволяют вам продолжить игру совсем близко от того места, где Бонд пал под перекрестным огнем из-за недостаточной расторопности этой самой системы. Часты ситуации, когда непонятно, откуда именно по вам стреляют, и в большинстве таких случаев автоприцеливание выручает. Попадаются откровенно неудобные моменты (погоня за неожиданно вертким лимузином благодаря излишней чувствительности, «инерционности» управления машиной превращается в подобие преследования мастера спорта по конькобежному спорту «зеленым» новичком, впервые выкатившимся на лед), правда, в минимальных количествах. У рецензентов примерно поровну расходятся мнения относительно мотогонок: одни считают нечестной опасность маневрирования на чудовищной скорости, когда малейшее касание рукоятки Dual Shock может бросить байк в неконтролируемый занос или под колеса встречной машины, другие же (и мы в том числе) охотно приветствуют подобный реализм – в конце концов, даже коммандер Бонд вряд ли способен демонстрировать нечеловеческие чудеса координации при вождении мотоцикла на запруженном хайвее, отличавшие Тринити в памятной «Перезагрузке». И уж точно сложно переоценить удовольствие от прохождения этих этапов, вне всякой зависимости от ушедшего на штурм количества жизней. Каждая из миссий, помимо основных и дополнительных заданий, сдобрена так называемыми Bond Moments – необязательными сценками, так или иначе раскрывающими характер главного героя и добавляющими шарма всей игре.

БЛОКБАСТЕР

Внешний вид проектов EA давно уже придерживается высокой планки, а новый проект под грифом «007» просто обязан быть красивым. Все консольные версии Everything or Nothing демонстрируют продвинутую, по современным меркам, графику без каких-либо глюков, нестыковок полигонов или малоубедительных текстур – все сработано чисто, аккуратно и дорого; облик большинства этапов попросту очень красив. Частота кадров чуть падает в версии для PlayStation 2, зато здешний Dual Shock куда удобнее джойпадов Xbox и GameCube. Вариант для Xbox позволяет сменить соотношение сторон экрана с 4:3 на 16:9 в любое время, а на PS2 это можно сделать только в самом начале, при создании базового сейв-файла. Все три версии сертифицированы по стандарту THX, что позволит обладателям соответствующих аудиодекодеров насладиться знаменитой темой бондианы и сочной палитрой звуковых эффектов в наиболее полном объеме. Впрочем, и на обычном телевизоре без продвинутой саунд-системы игра звучит великолепно. Пирс Броснан и другие действующие лица в многочисленных CG-роликах вполне похожи на себя, хотя до уровня заставок от Square Enix западным разработчикам, конечно, еще расти и расти.

ЖИВЕМ ТОЛЬКО ДВАЖДЫ?

Когда в игре столько всего выполнено на хорошую четверку – драки, перестрелки, сражения с боссами, полеты, гонки с использованием множества транспортных средств – нельзя не признать, что проект заслуживает пристального внимания. GoldenEye 007 по-прежнему остается главным консольным «Бондом», но на том лишь основании, что был подлинным открытием и новым словом в жанре. Everything or Nothing объединяет другие жанры в стильную взрывоопасную конфетку, пусть не слишком оригинальную, зато качественно исполненную и очень разнообразную по сути. EA наконец-то можно поздравить: это первая часть игровой бондианы, которая им по-настоящему удалась, и вторая вообще, в которую действительно приятно играть. ■

НАЙМИТЫ ЗЛА ВВОДЯТ В ДЕЛО МЕХАНИЗИРОВАННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ГОЛОВОРЕЗОВ НА ДЖИПАХ С ПУЛЕМЕТАМИ? ЗНАЧИТ, НАСТАЛО ВРЕМЯ РАССЕЧЬ ПО СОННОМУ ПЕРУАНСКОМУ ГОРОДКУ НА ТАНКЕ!



Второстепенные злодеи радуют разнообразием. Чем этот живчик хуже Револьвера Оцелота?



Впервые Челюсти появился на киноэкране в фильме «Шпион, который меня любил».



Впечатляющий момент: Бонд без всякой страховки сигает в пропасть, чтобы подхватить незадачливую археологиню, сброшенную врагами с вертолета.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.konami.com



Эффектные взрывы – одна из немногих действительно сильных сторон движка игры.



Один из героев игры специализируется на пилотировании винтовых самолетов.



Чаще всего в операции участвует одно звено боевых самолетов. Управлять напарниками нельзя, но они и без того вносят неоценимый вклад в победу. Не могут они (или не хотят) лишь справиться с вражескими асами.

ВЕРДИКТ

ИГРАТЬ МОЖНО



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

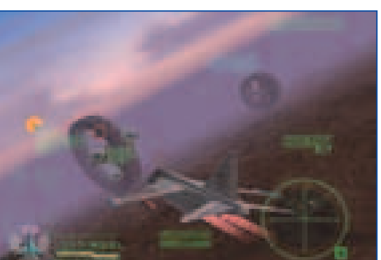
ПЛЮСЫ

Разнообразные миссии, нелинейный сюжет, большой набор самолетов и вооружения для них, интересный геймплей.

МИНУСЫ

Слабая графика, много мелких огрехов в структуре меню и игровом процессе вообще, слишком много заимствований из AC.

В условиях отсутствия нормальных симуляторов этого класса вполне сгодится для употребления. Но ведь мы знаем, что бывает и лучше!



Бортовой компьютер – ваш неоцененимый помощник.

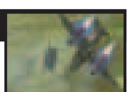
ХУЖЕ, ЧЕМ

Ace Combat 04: Distant Thunder



СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Secret Weapons Over Normandy



ПРОГРЕССА КАК НЕ БЫЛО, ТАК И НЕТ. ЖДЕМ ACE COMBAT 05, БЛАГО ОН УЖЕ АНОНСИРОВАН.

DEADLY SKIES III

ЛЕТАЮЩАЯ СМЕРТЬ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Консольные авиасимуляторы – товар штучный, редкий, а потому ценный. Они не претендуют на лавры «самых реалистичных в мире», отдавая этот сектор на откуп конкурентам с PC, но по играбельности ничуть им не уступают.

В полной мере это относится и к очередной игре серии AirForce Delta (Deadly Skies). Она представляет из себя клон Ace Combat 04: Distant Thunder, разве что чуть больше внимания уделено взаимодействию между сослуживцами. Ничего более. Ваш пилот – член элитного подразделения боевых пилотов. Вы участвуете в очередной мировой войне (на придуманной сценаристами планете, напоминающей Землю). Среди вражеских пилотов есть знаменитые асы, противостоянию с которыми уделено очень много внимания. Все как обычно.

Структура геймплея – та же, что и в AC. Сначала доступен лишь старенький F-4, но, следуя сюжетной линии, вы можете покупать все более и более совершенные самолеты и постепенно доберетесь до современных образцов истребителей четвертого и пятого поколений. Разрешается приобретать и дополнительное оружие вроде неуправляемых бомб. По умолчанию каждый самолет имеет пулемет и несколько десятков (от 70!) универсальных самонаводящихся ракет. Цифра эта не должна смущать. Боезапас здесь заметно больше, чем в AC, но когда вражеский истребитель начнет маневр уклонения, две из трех выпущенных вами ракет уйдут «в молоко», и вряд ли количество сбитых в течение миссии самолетов превысит один-два десятка – это вам все-таки не аркада.

Разнообразием игра не обделена, в Deadly Skies III в качестве вкусной конфетки имеются и самолеты времен Второй мировой, и современные истребители с вертикальным взлетом и посадкой. Хотя многие миссии кажутся прямыми заимствованиями из AC4 (пример – электромагнитное оружие, уничтожающее любой самолет, поднявшийся выше определенного «потолка»), есть и оригинальные задания. Встречаются и сюжетные развилки – в духе сериала Armored Core.

Идеи, как видите, интересные есть, но реализация подкачала. Графика слаба, дизайн героев никуда не годится, абстрактность игрового мира (вместо названий стран вас грузят терминами вроде «квадрат 1B24C3») отпугивает, воздушные бои хороши, но все же изобилуют мелкими огрехами. К примеру, после выполнения основного задания миссии игра делает паузу в несколько секунд, а лишь затем сообщает об успехе. Если в этот момент вдруг кончится лимит времени, вам засчитывается провал. Куда же это годится, в самом деле? ■

НЕПРОЗРАЧНОСТЬ БЮДЖЕТА

ПЛОХОМУ ИНТЕРФЕЙСУ – НЕ МЕСТО В ХОРОШИХ ИГРАХ!

Одна из основных проблем игры – неудобная система меню. Даже tutorial не помогает. Вы не можете, например, проверить количество денег у вас на счету, узнать стоимость самолета или апгрейда к нему (эта информация появляется только в момент оформления покупки). А ведь по мере продвижения по игре появляется возможность менять пилотов, у каждого из которых есть свой личный набор авиатехники и свой денежный счет (что совсем не очевидно). Также совершенно непонятно, когда и зачем следует забредать в различные локации на базе. Чаще всего для развития сюжета надо тупо посещать все подряд, иногда – несколько раз. Почти как в JRPG, однако!

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

НАЗАД В АРУЛЬКО

АЛЕКСАНДР ЛАШИН
lashin@gameland.ru

В маленьком тропическом государстве Арулько опять неладно. Экспорт ценных металлов, на котором когда-то основывалась экономика страны, накрылся медным тазом. Страну оккупировали наркокартели, поставляющие в США под видом все тех же драгметаллов производимую ими в Арулько отраву. Организации по борьбе с наркотиками ничего не могут с этим поделать, поскольку правительство страны полностью коррумпировано. Посему единственный выход – послать в Арулько диверсионную группу, которая уничтожит правящую верхушку, а при возможности – и картель. Если же операция провалится, власти США знать не знают никаких наемников. В общем, как обычно... Первое, что мы встречаем, прибыв на место, – несколько бандитов, открывающих огонь по диверсантам, как только те ступят на землю картеля. Что ж, начало вполне в духе Wildfire – расслабиться вам здесь не дадут. Врагов в игре много. Очень много. На уровне сложности «easy» их в два раза больше, чем в оригинальном Jagged Alliance 2 на «hard». Испытание – не для новичков. Враги буквально везде – за каждым углом, на каждой крыше... Если где-то есть кусты, будьте уверены, там тоже окажется парочка вооруженных до зубов головорезов. И учтите, теперь игра не делает игрокам никаких скидок – система повреждений приближена к реальной жизни. Получил пулю в голову – отдыхай. Наносимый урон честно рассчитывается исходя из ряда факторов: надетой на подопечного брони, вида оружия, расстояния и части тела, куда попала пуля.

В то же время более разнообразный ландшафт заметно расширил простор для тактических действий – в высокой траве можно скрыться от бдительного взора противника, а за огромным количеством камней и деревьев хорошо прятаться от пуль. Экономическая же часть, напротив, стала жестче – помимо того, что денег катастрофически не хватает, теперь каждый NPC имеет свои собственные цели и не станет бросать все дела, чтобы помочь вам справиться с врагами. Чтобы начать сотрудничать с кем-либо, надо сначала убедить его в том, что сотрудничество нужно не одному вам.

Еще одно существенное нововведение – необходимость четко следовать сюжетной линии в виде получаемых по e-mail приказов от руководства. И если вы попретесь, допустим, в Драссен и захватите местный аэропорт до того, как вас об этом попросит начальство, ничем хорошим это не обернется. Короче говоря, все как в жизни. Или как в Jagged Alliance 2, который наконец привели в порядок. Ей-богу, если бы не архаичная графика, оценка была бы близка к максимальной. А так – заслуженная «семерка». ■

ВЕРДИКТ

ШИКАРНЫЙ ADD-ON



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Исправлены многие ошибки JA2, добавлено новое оружие, частично переделаны карты, баланс сместился в сторону реализма.

МИНУСЫ

Наличие багов, порой просто нечеловеческая сложность, устаревшая графика.

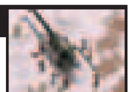
Перед нами подправленный Jagged Alliance 2, не потерявший ни грамма своего обаяния и ставший еще более интересным.



На крышах полно вооруженных боевиков.

РЕАЛИСТИЧНЕЙ, ЧЕМ	СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ
Jagged Alliance 2	Jagged Alliance 2: Unfinished Business



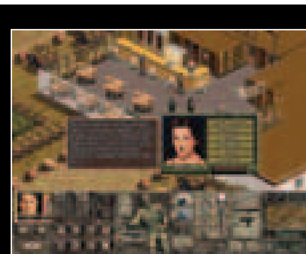


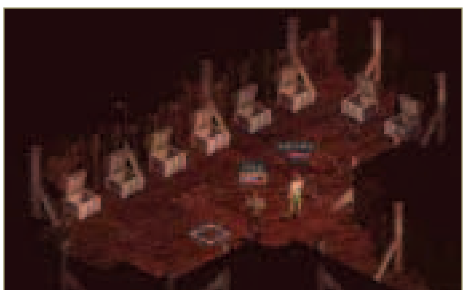
ВСЕ, ЧЕГО ВАМ НЕ ХВАТАЛО В JAGGED ALLIANCE 2, ВЫ НАЙДЕТЕ В WILDFIRE.

ЗВЕРИНЫЙ ОСКАЛ КАПИТАЛИЗМА

СТАРАЯ ПЕСНЯ ОБ ИСХОДНИКАХ JAGGED ALLIANCE 2

Вообще Wildfire – это не add-on, а скорее мод. Он и сделан-то был как мод: руководители Strategy First по причинам, понятным только им одним, так и не предоставили нашим соотечественникам из i-Deal Games исходники JA2. Поэтому все изменения вносились непосредственно в файлы игры, которые еще надо было предварительно раскурочить. Зато к поступившей в продажу версии Wildfire прилагается... исходный код JA2. Чудеса, да и только.





В этих ящиках босс мафии г. Сан-Мона прячет тридцать тысяч долларов наличностью.



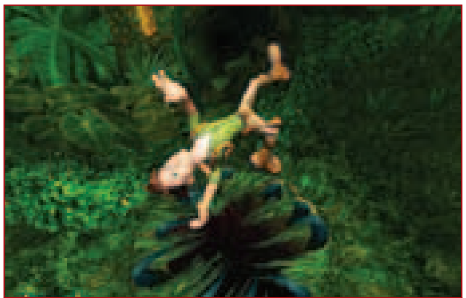
Белый самолет – мечта жителей Арулько. На нем проще всего свалить из этого ада.



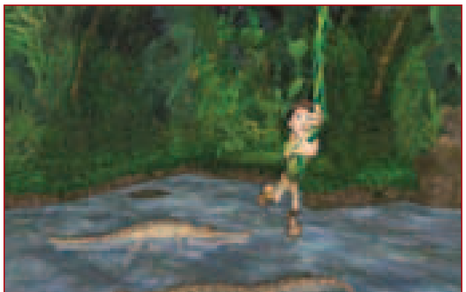
Ба, знакомые все лица! Состав и характеристики наемников в Wildfire не претерпели изменений по сравнению с оригиналом. Впрочем, как раз к ним ни у кого не было претензий.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: action/platform
■ ВИДАВЕЦЬ: Activision ■ РОЗРОБНИК: Edge of Reality
■ КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ: 1

http://www.pitfallharry.com/



Хижі рослини мріють поласувати м'ясом невдачливого Гаррі.



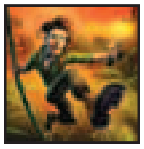
Ліана - сама корисна рослина в джунглях. Обов'язково навчитеся нею користуватися!



Крім диких тварин, протистоять вам й місцеві мешканці. Якщо побачили кущ, що ворушиться, не міркуйте, бийте по ньому що є сил! Проте мудрі шамани вам допомагають, продають коштовні предмети.

ВЕРДИКТ

ПРИЄМНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

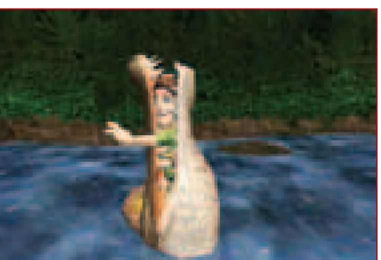
ПЛЮСЫ

Відмінне керування , грамотна робота камери, цікавий дизайн рівнів, класичний процесс гри.

МИНУСЫ

Місцями слабка графіка, відсутність концептуальних нововведень, чудний дизайн персонажів, дрібні недоліки геймплея.

Цілком пристойний платформер, що губиться на тлі більш успішних побратимів. Гідне продовження гарної гри, тільки і всього.



Ліва аналогова рукоятка допоможе врятуватися!

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

ЯМА БУЛА ГЛИБОКОЮ

КОСТЯНТИН «WREN» БАЛАКУН

Розірви пащи десятьом крокодилам і віднови класику для консолі Atari 2600 на власній PlayStation 2, Xbox або GameCube! Таким гаслом мав вітати геймерів новий платформер від Activision. Але його нема, й потенціал чудного гумору і дизайну гри виявляється не задіяним повною мірою. Негативні ж їх риси нікуди не подінуться і є тією самою ложкою дьогтю в бочці відмінного меду.

Ні в якому разі не слід вважати новий Pitfall провалом. Це тією ж мірою грамотний перенос ідей старої гри на консолі сучасного покоління, що і (страшно сказати!) Prince of Persia: The Sands of Time. Так, багатьом сучасним геймерам бідолаха Гаррі, що вічно падає в ями і рахує своїм підборіддям сходинки (це не жарт!) цілком незнайомий. Але нічого страшного в цьому нема, тому що всі візитні картки оригіналу (ями, ліани і крокодили) збереглися в новій грі у великому обсязі. Більш того, пастки і загадки побудовані так, щоб шанувальники тих, двомірних, платформерів, не були дезорієнтовані. Гра цілком трьохмірна, однак грамотна робота камери (велика рідкість як на теперішній час!), найзручніше керування і відмінний дизайн рівнів роблять її дуже приємною в застосуванні. Шанувальників старих платформерів Pitfall порадує те, що їх тут можна «відкрити», виконавши певні умови.

Слабка ланка в Pitfall – атмосфера. Почувається деяка невпевненість. Ми бачимо пародію на Індіану Джонса, а гра «поводиться», ніби-то все серй раз героя-невдахи, що лише мріє про подвиги, можуть підкреслювати його безнадійну тупість (у кращих традиціях американських комедій), можуть показувати, як спритно він переборює труднощі, нітрохи цьому не дивуючись. Я б не став акцентувати увагу на чудному дизайні, але якість полігонних моделей дуже скаче, особливо це стосується монстрів.

Заперечувати достоїнства гри не має сенсу. Але кому потрібний Pitfall зараз? Два, три роки тому від гри, з її класичним геймплеем, численними елементами жанру adventure і чудовою (на ті часи) графікою, були б у захваті. Але потяг ушов. Погортайте архів журналів за останній рік – знайдете з десяток більш досконалих ігор. Доречно згадати про те, як Mortal Kombat: Deadly Alliance виглядав на тлі Virtua Fighter 4 і Dead or Alive 3. Так що ласкаво просимо у велику родину героїв платформеров нового покоління, Гаррі. ■

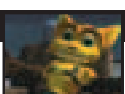
ЦІКАВІ ЗНАХІДКИ

НЕ ВСЕ ТАК ВЖЕ Й ПОГАНО

Багато функцій в цієї грі в міру необхідності «вішаються» на праву аналогову рукоятку. Так, зачепившись за ліану, Гаррі може сповзти вниз. Знаходячись на землі, він хапає лежачі без догляду предмети рукою (що керується тією же рукояткою!). Нарешті, взявши за зброю щось подібне до смолоскипа, герой може їм довільно розмахувати, висвітлюючи самі темні куточки таємничих печер. Усе це буде необхідним, тому що крім стрибків над прірвами, Гаррі буде активно займатися збиральництвом. Адже щоб потрапити в нову локацію, треба добути вірний ключовий предмет. А якщо по дорозі героя з'їсть крокодил, то треба роздвинути йому пащу (ліва аналогова рукоятка!) й вистрибнути. Не намагайтеся здійснити це вдома!

ГІРШЕ, НІЖ

Ratchet & Clank 2: Going Commando



КРАЩЕ, НІЖ

Pitfall 3D: Beyond the Jungle



PITFALL У 3D. ПОВТОРЮЄТЬСЯ ІСТОРІЯ З ПРИНЦОМ ПЕРСІЇ, АЛЕ В МЕНШИХ МАСШТАБАХ.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** VZlab ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.buka.ru/game/Game_2274.htm

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КВЕСТ

И ЛЕНИН ТАКОЙ МОЛОДОЙ...

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Чего у нас только может не быть! У нас всего может не быть! У нас чего только не захочешь, того может и не быть! Ура, товарищи!

Штирлиц был? Был. Петька с Василием Ивановичем были? Были. Пришла пора и Владимиру Ильичу с Надеждой Константиновной, задрав штаны, бежать за комсомолом. На дворе – весна и рота красноармейцев. И я вместо того, чтоб идти на выборы Президента нашей с вами Российской Федерации, играю в «Революционный квест».

«Бука» решила показать нам всю матку (в смысле – правду), так что забудьте про учебник истории и слушайте сюда!

Дело было так. Дремлет притихший северный город, темное небо над головой... На одевшейся в гранит Неве сидит юноша с головой гидроцефала и руками... не знаю кого, но пальцев на каждой – по четыре штуки. Задумчиво почесывая портрет Че Гевары на майке, он ни с того ни с сего переносится в Разлив 1917 года. То есть, сначала-то не очень понятно, куда он там переносится, но в кармане у него звонит телефон, на экране которого возникает Кузьмич из «Особенностей национальной охоты». Кузьмич, а точнее, матрос Василий Стойкий требует от главного героя сопроводить Ленина из Разлива в Петроград для проведения Великой Октябрьской. Будучи поставленным перед небогатым выбором – либо получить пулю в лоб за непонимание остроты текущего момента, либо все-таки помочь вождю мирового пролетариата – Ваня выбирает последнее. Так начинается долгая дорога в дюнах. Его и ваша.

«Ревквест» – игра очень неназойливая, во многом даже непринужденная. Я провел за ней часов восемь, исходив вдоль и поперек. Это отнюдь не однодневка – обычный игрок потратит на нее около недели, добродушно взирая на ОЧЕНЬ неплохо анимированных кукольных персонажей, забавно вышагивающих меж рендереных задников.

Единственная сложность в «РК» (как и в подавляющем большинстве квестов с сюжетными задачками) – это сейф. Кто помнит «Братьев Пилотов» с их холодильником и иже с ними, тот поймет. Несколько слов об атмосфере. Она есть. Правда, не совсем та, какую ждали. На DVD-боксе с игрой о ее героях написано, что они до сих пор были известны нам «преимущественно по детским книжкам, фильмам и анекдотам». В. И. Ленина и Н. К. Крупскую по детским книжкам и фильмам у нас в редакции знают только два последних бойскаута – я и Миша Разумкин. Все остальные знатоки в ту пору еще не народились, так что кроме анекдотов из приведенного списка и правда могут ни о чем не ведать.

Эта игра, в первую очередь, для них – не знавших, каким был Ленин маленький с кудрявой головой. ■

ВЕРДИКТ

НЕНАУЧНЫЙ ЛЕНИНИЗМ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Игра характеризуется редкостным нынче качеством – «никакого напряга». Нескучно и легко.

МИНУСЫ

Немного не то, чего ждали. Кажется, вот-вот прогремит шутка, а она, собака, не гремит.

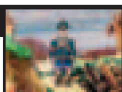
Крепкое графическое исполнение и саундтрек от Deadушек стоят того, чтоб помочь в осуществлении Октябрьской революции.



Знаменитый шалаш в Разливе.

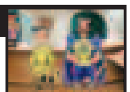
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

«Штырлиц: операция «Бюст»



СМЕШНЕЕ, ЧЕМ

«Петька 4: День независимости»

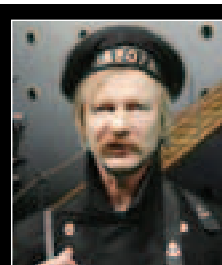


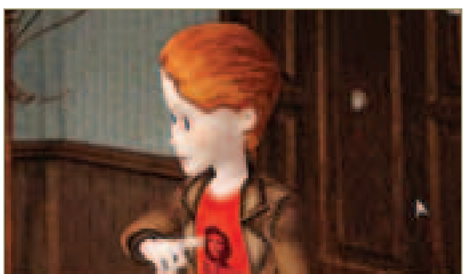
ЛЕНИН И ТЕПЕРЬ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ!

КРЕПКА РЕВОЛЮЦИОННАЯ КОСТОЧКА!

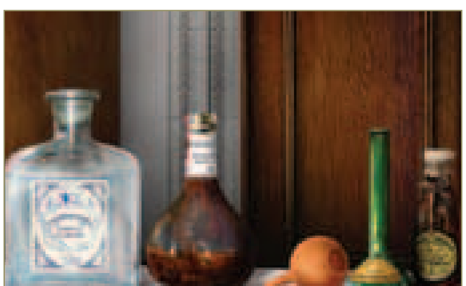
НИКТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО

Выучите назубок самое главное: принцип демократического централизма, а то не видать вам Комсомола, как своих ушей! ПДЦ предусматривает формирование всех функций и прав выборных органов снизу, а также выполнение низовыми органами и парторганизациями решений, принимаемых сверху выборными органами, коллегиальность руководства и персональную ответственность члена выборного органа за порученный участок работы, сменяемость, подконтрольность и подотчетность всех выборных органов членам партии, а аппарата – выборным органам.





Главный герой во всей красе. Без него Ленин и из шалаша бы не выбрался!



Джентльменский набор начинающего подпольщика – «Шпанская мушка» и этиловый спирт!



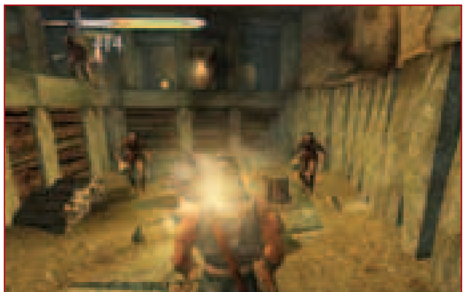
Возглас Ильича – лучшая характеристика происходящего. Приключений в «РК» на его кукольную голову валится более чем достаточно. Только успевай увертываться.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** TDK Mediactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cauldron ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 700, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.conangame.com/



Технология освещения реализована весьма достойно. Ночью есть на что полюбоваться.



Неважно, каким оружием драться. Реально от этого выбора мало что зависит.



По-настоящему красивые локации в игре практически не встречаются. Даже если дизайн неплох, обычно все портит примитивная техническая реализация.

CONAN

РЕЗНЯ НА СКОРУЮ РУКУ

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Не самая популярная лицензия – лучше, чем никакой. Вроде, и деньги на разработку остаются, и минимальная популярность проекта гарантируется. Чем приятно удивил Conan, так это желанием разработчиков сделать, прежде всего, игру, и лишь во вторую очередь – игру про Конана. Получилось лучше, чем обычно бывает в таких случаях.

Conan честно старается быть эпической сагой о приключениях не слишком сообразительного, но зато обладающего крепким черепом и мощным мускулом варвара. Все атрибуты налицо: басовитый голос за кадром, способный с пафосом рассказать даже сказку о трех поросятах; большое количество вполне уместных сюжетных роликов; некоторые классические RPG'шные элементы – дневники павших воинов, создающие нужную атмосферу, древние пророчества, легенды и тому подобные прелести. Нечасто разработчики проявляют столько заботы о целостности сюжета и игрового мира.

Но какой бы фэнтезийной ни была игра, именно геймплей делает ее хорошей или плохой. Единственное толковое занятие в Conan'е – геноцид нечисти. Исследование мира практически отсутствует просто потому, что на пути куда угодно нас ждут толпы монстров, и любое начинание неизбежно сводится к мордобою. Хотя, положа руку на сердце, исследовать тут особо нечего. Уровни линейны и достаточно компактны, так что мы в основном просто перемещаемся от одной локации к другой, строго следуя сценарию. Процесс смертоубийства эйфории не вызывает. Да, монстры валят, да, рубить их довольно весело, но, несмотря на обилие боевых комбинаций, надоедает. Разнообразит процесс разве что возможность постепенно прокачивать излюбленные приемы.

Откровенно удручает интерфейс. Конечно, киммерийцы – народ вольный и повиноваться никому не привыкли, но вот слушаться кнопок все-таки нужно было научиться. А то получилось, что Конан не может ходить по диагонали, не умеет толком «прицеливаться», с трудом разворачивается на 180 градусов. Проблем добавляет и камера, которая иногда просто зависает на одном месте. Тогда управление превращается в настоящую пытку.

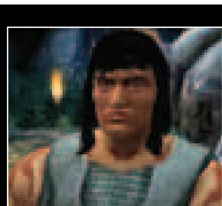
Какими-то невероятными красотами Conan тоже не поражает. В том, что некоторые локации кажутся красивыми, в основном заслуга дизайнеров, а не программистов. Монстры же (да и главный герой тоже) откровенно уродливы, потому что полигонов на них пожалели.

В итоге получилась атмосферная сказка, что называется, «в лучших традициях». Но слушать ее куда интереснее, чем пытаться играть. ■

КТО ЭТОТ КРЕПКИЙ ПАРЕНЬ?

ВЕРНИТЕ НАМ АРНОЛЬДА!

Мир «Конана» глубоко проработан в романах, комиксах и фильмах. Большинство людей знакомо с этим героем благодаря кинокартинам «Конан-варвар» и «Конан-разрушитель». Однако из фильмов (точнее из первого фильма) была позаимствована только музыка. Но зато какая! А вот внешность у главного героя «уникальная». Разработчики решили создать героя на основе романов Роберта Говарда и комиксов, а не переносить харизматичного Шварца в игру.



ВЕРДИКТ

НИЧЕГО ОСОБЕННОГО



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

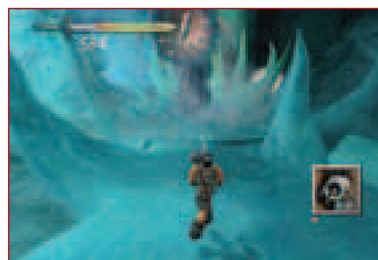
+ ПЛЮСЫ

Целостный игровой мир, грамотная подача сюжета и ролевых элементов, умело созданная атмосфера.

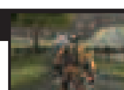
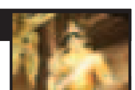
– МИНУСЫ

Слабая графика, убогий интерфейс, неудобная камера, однообразие геймплея, простенький дизайн многих уровней.

Фэнтезийно, мордобойно, атмосферно. Однако надоедает. Сил пройти игру до конца хватит не у всех.



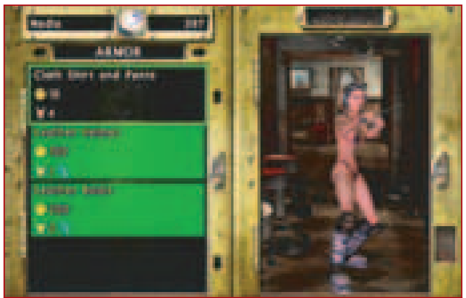
Сражаться с этой тварью – одно удовольствие.

– ХУЖЕ, ЧЕМ	+ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ
Enclave 	Gladiator: Sword of Vengeance 

ЕСЛИ БЫ ИГРА БЫЛА ТАК ЖЕ КРАСИВА, КАК ENCLAVE, ЕЙ БЫ ПРОСТИЛИ МНОГОЕ...

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Interplay ■ РАЗРАБОТЧИК: Interplay
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

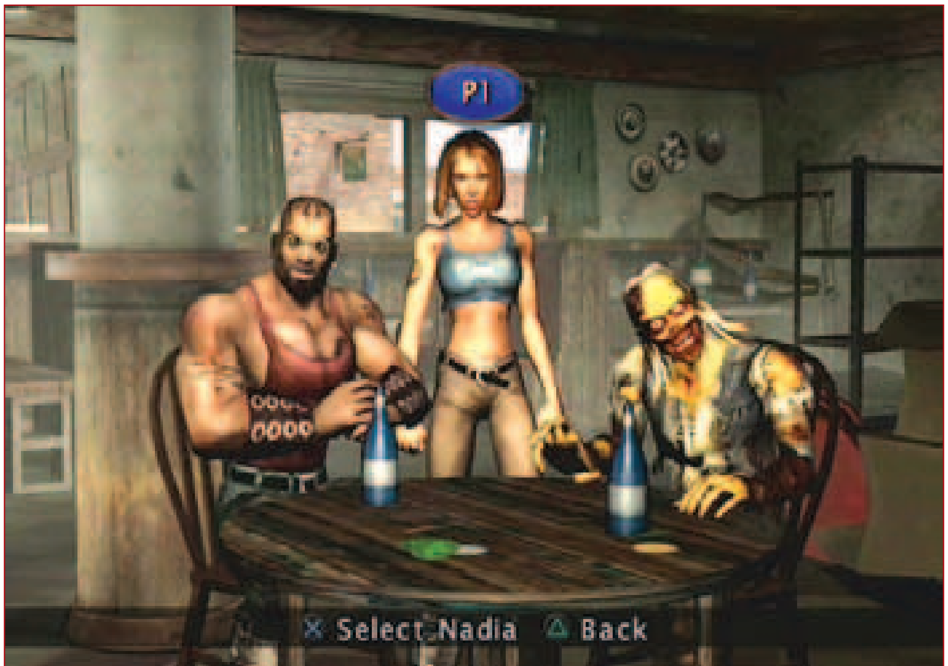
http://www.interplay.com/fbos



Экипированное обмундирование по-прежне-му меняет облик персонажа.



Даже когда противники пытаются одолеть вас числом, бой с ними походит на нудную рутину.



Вся честная компания персонажей в сборе. Со временем ее численность можно пополнить новыми кадрами – для этого требуется всего-навсего запастись терпением и пройти игру до конца.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

ПО КИСЛОТНЫМ ЛУЖАМ К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

Ролевая серия Fallout от команды Black Isle по праву считается одним из главных хитов второй половины 90-х для PC. Уникальный постапокалиптический мир, невероятно увлекательный игровой процесс, потрясающе колоритные персонажи – все это стало слагаемыми верного успеха. Но вот беда – после Fallout 2 разработчики как будто забыли про свое детище, вовсю увлекшись созданием игр на базе различных редакций AD&D. Несколько лет про Fallout практически ничего не было слышно, как вдруг стало известно о том, что ведутся работы над Fallout Tactics. Долгое время на новоявленный проект смотрели как на возрождение легенды, эдакий подарок небес истосковавшимся ветеранам, но реальность оказалась гораздо более прозаичной и суровой – Fallout Tactics была вполне приличной игрой, но все же не имеющей никаких шансов заменить гипотетический Fallout 3. Но и на этом попытки реанимировать великую серию не закончились – Interplay решила еще раз проверить живучесть некогда сверхпопулярного брэнда, на сей раз выпустив для PlayStation 2 и Xbox довольно странного кадавра под названием Fallout: Brotherhood of Steel.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ В КУРСЕ...

Мир Fallout – это выжженная планета Земля, пережившая в середине двадцатого столетия третью мировую войну. Большую часть суши едва ли можно считать пригодной для обитания; людей мало, и вдобавок они не могут мирно ужиться друг с другом – постоянно вспыхивают локальные конфликты, в результате чего нередко гибнет и мирное население. Колоссальные выбросы радиации привели к появлению самых разнообразных мутантов, большинство из которых также не прочь преждевременно оборвать жизнь какого-нибудь хилого homo sapiens. Разумеется, некоторым подобное положение вещей не понравилось, и они решили по мере возможностей попытаться его исправить. Эти несогласные стали объединяться в боевые группировки. Одной из них и является Brotherhood of Steel, к которому принадлежат главные герои новой Fallout.

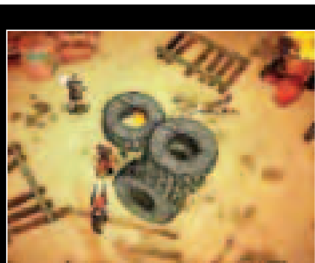
СКУДНОСТЬ БЫТИЯ...

Пропустив невнятный вступительный видеоролик, мы оказываемся в меню, где можем выбрать режим для одного или двух игроков, уровень сложности и, наконец, одного из

ЯДЕРНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ!

ЧТО МОЖНО ПОРУЧИТЬ ОПЫТНОМУ ПАЛАДИНУ...

Большинство заданий сводятся к монотонному избиению разнообразных монстров, целью которого, как правило, является уничтожение последнего из них. Чуть интереснее оказываются поручения охранять какого-нибудь беднягу-союзника, чьи шансы на выживание без вашей помощи равны нулю. Наконец, ближе к концу BoS даже порадует вас парой-тройкой неутомительных головоломок. Впрочем, для их решения все равно сначала придется убить все, что движется.



ВЕРДИКТ

НЕУБЕДИТЕЛЬНО И МАЛО



6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Все еще популярная вселенная Fallout, довольно интересный режим для двух игроков, большое количество оружия и амуниции.

– МИНУСЫ

Почти полное отсутствие RPG-элементов, средняя графика, однообразный игровой процесс, низкий уровень сложности.

Медлительный и не слишком красивый hack'n'slash, вряд ли способный понравиться поклонникам старых игр серии Fallout.



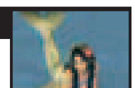
Выбранная жертва помечается красным контуром.

– ХУЖЕ, ЧЕМ



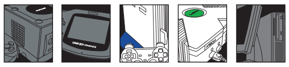
Baldur's Gate: Dark Alliance

I КОРОЧЕ, ЧЕМ



Champions of Norrath: Realms of EverQuest

ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ У BALDUR'S GATE, НЕ ВЫШЛО У FALLOUT. ПОЧЕМУ – ЗАГАДКА БЕЗ ОТВЕТА.



СТРЕЛЯЯ ВО ВРАГА, НЕ ПОПАДИ В ДРУГА

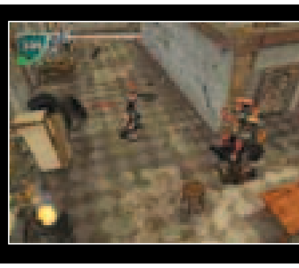
Как уже было сказано в обзоре, в Fallout: Brotherhood of Steel существует возможность играть как в гордом одиночестве, так и с другом. Привлекательность процесса от этого не сильно бы изменилась, не имейся в меню одной любопытной настройки – Friendly Fire On/Off. По умолчанию эта настройка отключена, и можно спокойно размахивать колюще-режущим оружием и палить во все стороны, не боясь задеть напарника. Но если вы выставите в меню On, то и вам, и вашему коллеге нужно быть максимально осмотрительными – в противном случае монстрам даже не придется прилагать особых усилий, чтобы лишить вас жизни; вы сделаете всю грязную работу за них.



ПИСТОЛЕТ ДУБИНЕ НЕ ТОВАРИЩ?

О ПОЛЬЗЕ ВЛАДЕНИЯ РАЗНЫМИ ВИДАМИ ОРУЖИЯ

Чего в Brotherhood of Steel действительно много, так это оружия. Причем самого разного – от банальных кинжалов и утыканных гвоздями дубин до весьма устрашающего вида пушек. Что интересно, какого-то универсального способа уничтожения не существует – под рукой всегда приходится иметь средства и для дистанционного, и для рукопашного боя. Утешает одно: большую часть арсенала можно найти на поле боя, не тратя денег в местных магазинах.



трех протагонистов (здоровенный бугай, несимпатичная девушка и мутант-ghoul). Последние, хотя и различаются внешним видом, на деле абсолютно идентичны, что явно не прибавляет игре увлекательности. Покончив с несложными подготовительными процедурами, можно смело отправляться в путь, на поиски товарищей по Братству.

Город, в котором мы оказываемся, невелик, зато может похвастаться массой проблем – от террора местных бандитов, до целого выводка скорпионов-мутантов, поселившегося на складе. Разбираться со всем этим беспорядком немедленно поручат вам – чтобы получить задание, достаточно поболтать с первой попавшейся проституткой (без шуток!). В дальнейшем процесс выдачи квестов будет проходить столь же рутинно: находите кого-нибудь не слишком агрессивного, беседуете с ним по душам, и готово – вам снова есть чем заняться!

Зачистка местности в BoS однообразна до икоты. И не надо тыкать пальцем в Baldur's Gate: Dark Alliance и говорить, что «там было так же». Мне кажется, что там все же динамики было несколько больше. Противники здесь (за редким исключением) не очень-то многочисленны и, как правило, легко уничтожаются несколькими ударами. Боссы тоже не могут похвастаться чем-либо примечательным. Ситуация несколько меняется на поздних этапах, либо после перехода на более высокий уровень сложности, но опытному геймеру хватит 8-10 часов, чтобы пройти BoS до конца, а отсутствие секретов и общая линейность игры вряд ли вызовут желание проходить ее по второму разу.

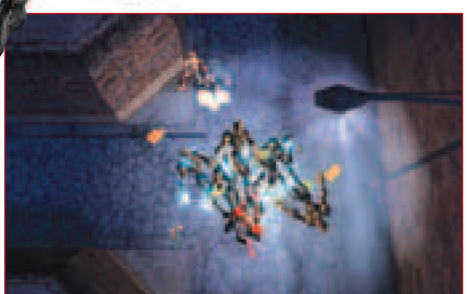
Ролевые элементы остались, но их в BoS еще меньше, чем было в Dark Alliance. Убивая врагов, персонаж получает очки опыта, которые позволяют постепенно прокачивать различные характеристики. Некоторые из них повышают меткость или силу ударов, другие улучшают сопротивляемость повреждениям. Кроме того, в вашем распоряжении могут появиться некоторые новые способности, но существенного влияния на игровой процесс они не оказывают. Боевой движок почти не претерпел изменений. Исчез блок, однако появилась возможность наводить огнестрельное оружие на отдельных врагов и стрелять на ходу. Правда, прицел может автоматически перенестись на ближайшего противника, что очень часто лишь мешает.

...И ЕГО СЕРОСТЬ.

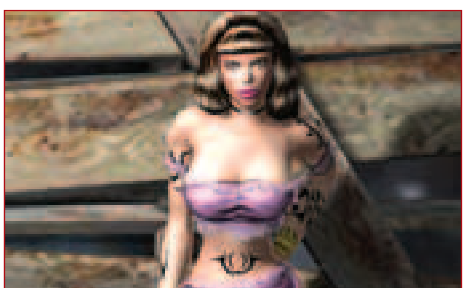
Говоря о технической стороне BoS, хочется опять-таки вспомнить Dark Alliance, который долгое время считался одной из самых красивых игр на PlayStation 2. Увы, новой части Fallout подобная репутация не грозит. Ее внешний вид не вызывает отвращения, движок не тормозит и не страдает большим количеством глюков. Это все плюсы. Минус в том, что игра использует ту же серо-коричневую гамму, что и оригинальный Fallout, что в развеселом боевике выглядит не так уместно, как в серьезной полноценной RPG. Впрочем, это уже вопрос личных предпочтений, есть люди, которые, напротив. на дух не переносят фэнтезийные миры.. Со звуком и музыкой дела обстоят несколько лучше – присутствует знакомый по предыдущим играм сленг, качество озвучки вполне терпимо, да и саундтрек отрицательных эмоций не вызывает.

КОНЕЦ НАДЕЖДЫ

Те, кто имел дело с Fallout 1-2, вряд ли испытают бурю положительных эмоций. Из масштабного ролевика сделали боевик среднего пошиба с едва заметным RPG-акцентом и атмосферой оригинального Fallout. Грубо говоря, это все тот же Baldur's Gate: Dark Alliance II, но с другим игровым миром. Поклонникам вариаций на тему Diablo этой весной будет чем заняться. ■



Баталий в духе Champions of Norrath не ждите, играть можно лишь вдвоем.



Эта милая девушка всегда готова приласкать вас и поделиться последними сплетнями.



Первый босс в игре – гигантский скорпион-мутант, обитающий на складе. Вряд ли вы успеете удивиться, как такая махина пролезла на склад,– монстр довольно резво бегает и не прочь вами закусить.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Studio 33
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6

http://www.playstation.com

DESTRUCTION DERBY ARENAS

БЕЙ В КОСТЬ

ЮРИЙ ВОРОНОВ
voron@gameland.ru

Что в первую очередь хочет сделать человек в компьютерной гонке? В половине случаев – разбить свой автомобиль всмятку. Ведь в жизни позволить себе такую радость очень непросто. Именно поэтому для тех, кто в симуляторах Формулы-1 пытается постоянно поддеть соперника на спойлер, добрые разработчики выпускают игры, в которых самое главное – бить машины!

Основателем таких игр стала, в том числе, и великолепная Destruction Derby, а ее вторая часть, за которую отвечала именитая команда разработчиков Reflections, до сих пор является самой почитаемой игрой в этом жанре. Но на подходе уже четвертая часть, встречайте – Destruction Derby Arenas. Игра стала меньше опираться на реальность, превращаясь, скорее, в веселый комикс. Вместо безликих водителей появились рисованные персонажи. Трассы стали больше походить на парк аттракционов, чем на обычные гоночные петли. А различные бонусы, вроде моментальной починки, ускорений, повышенного сцепления с трассой и прочих безделушек, привнесли в игру безумства аркадных гонок. Графика по сравнению с прошлыми частями, конечно, похорошела, но вот в сравнении с современными гонками выглядит все же не впечатляюще. Все весьма обыденно. Детализация трасс хороша, да вот текстуры подкачали. Машинки симпатичные, но не более того.

Лучший режим в игре, как ни странно, мультиплеер. Причем именно сетевой, которым начали с недавнего времени изобиловать игры для PS2. Ведь в одиночном режиме игра довольно быстро надоедает. AI ведет себя иногда глупо, иногда интересно, но никогда не способен выдать те фокусы, на которые способны живые люди. А вообще больше всего игре не хватает драйва и динамики. Столкновения, вроде, сделаны неплохо, но без изюминки. Нет разлетающихся в разные стороны запчастей, машины мнутся как-то слабо. Если у вас отвалился капот, то это уже просто событие. Та же история и со звуками. Куда пропали скрежет металла, жуткие удары, грохот подвески?

В итоге игра может понравиться фанатам серии. Позабавит любителей крушить все, так как кроме машин в игре стало возможно ломать множество объектов на трассе. Разбавит пару скучных вечеров обычным геймерам. И, наконец, может помочь выпустить пар после трудового дня в сетевой игре, на умных и коварных противниках. Это и есть главное достоинство новой Destruction Derby. ■

ВСТРЕТИМСЯ НА АРЕНЕ

ИЛИ КОММЕНТАРИИ ПО-МЕСТНОМУ

Одна из вещей, вносящих разнообразие в происходящую на трассе суматоху – различные реплики местного комментатора. Он знает всех героев игры по именам, помнит названия всех типов столкновений, которые разработчики придумали еще для первых частей сериала, и вообще создает дух азарта на трассе. Так что, ударившись в соперника на скорости в 150 км/ч и услышав смачное «Bonecrusher», есть вполне обоснованное желание догнать и ударить его еще разок.

ВЕРДИКТ

БЕЗ ДРАЙВА



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Необычные трассы, доступный игровой процесс, очень неплохой онлайновый режим.

МИНУСЫ
В игре нет драйва, нет заводной музыки и скрежета металла. Одиночный режим быстро приедается.

Очень неплохое развлечение на пару вечеров, дальше есть два пути – идти в сеть или выключить и положить на полочку.



Какая же гонка может обойтись без повторов?

ТАК ЖЕ, КАК
Destruction Derby Raw



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Demolition Racer



ХОТИТЕ ХОРОШЕЕ СЕТЕВОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ PS2? ОНО ПЕРЕД ВАМИ.



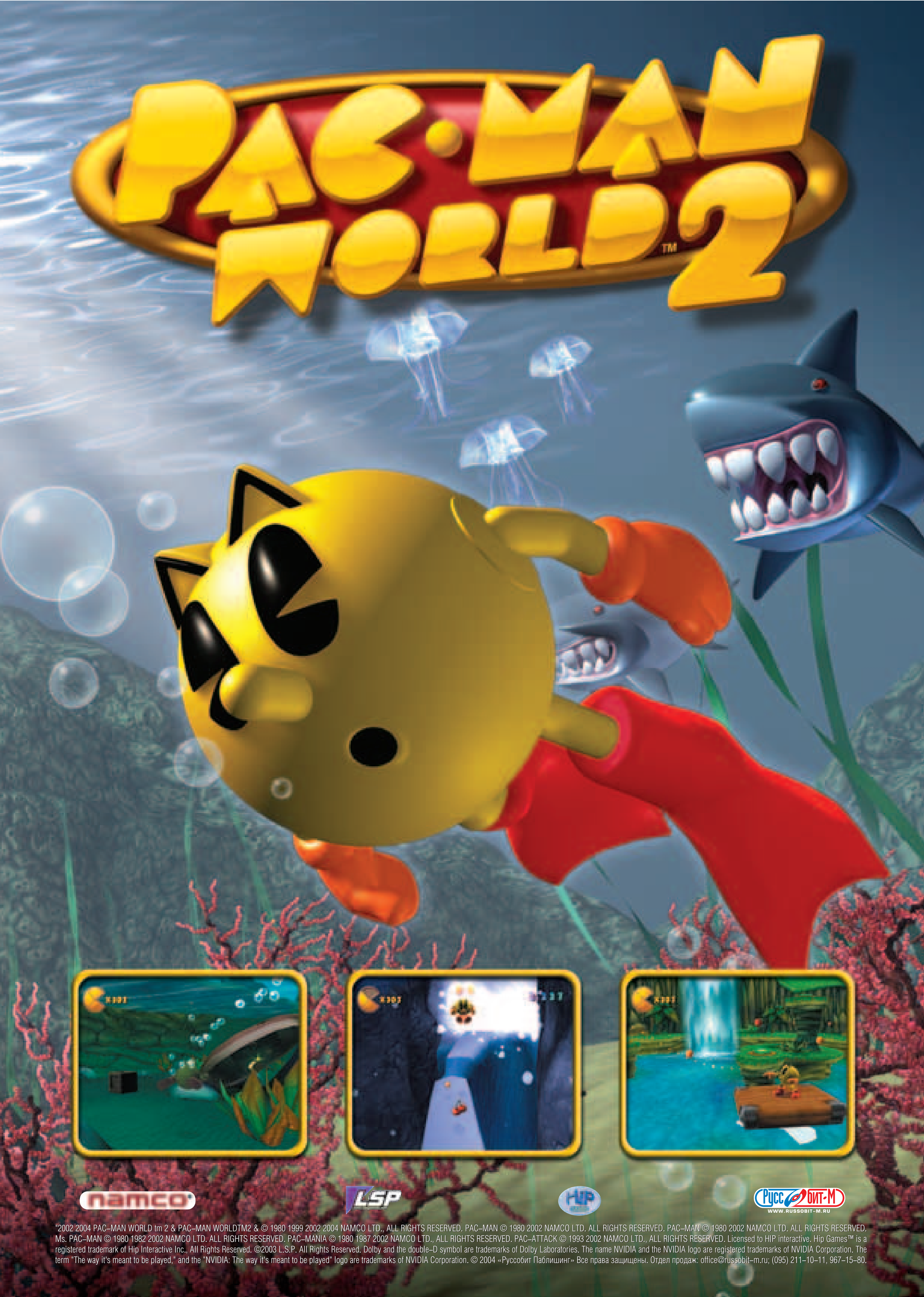
Групповые столкновения – то чем всегда была славна серия DD, новая часть – не исключение.



Персонажи в игре не так оригинальны, как в Twisted Metal, но вполне харизматичны.



На протяжении игры ваш автомобиль будет обрастать различными дополнительными деталями: новыми частями двигателя, усиленными чугунными бамперами и стальными рамами.


PAC-MAN WORLD 2™
WWW.RUSSOBIT-M.RU
"2002 2004 PAC–MAN WORLD tm 2 & PAC–MAN WORLDTM2 & © 1980 1999 2002 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC–MAN © 1980 2002 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PAC–MAN © 1980 2002 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Ms. PAC–MAN © 1980 1982 2002 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. PAC–MANIA © 1980 1987 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. PAC–ATTACK © 1993 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Licensed to HIP interactive. Hip Games™ is a registered trademark of Hip Interactive Inc., All Rights Reserved. ©2003 L.S.P. All Rights Reserved. Dolby and the double–D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. The name NVIDIA and the NVIDIA logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation. The term "The way it's meant to be played," and the "NVIDIA: The way it's meant to be played" logo are trademarks of NVIDIA Corporation. © 2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit–m.ru; (095) 211–10–11, 967–15–80.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Enlight Software ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 670 Мбайт HDD

http://haemimontgames.com/punicwars/

КОРОЛЬ ДРУИДОВ II: ПУНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

ПАНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ ИЛИ «ВПЕРЕД, ГЛЮПИЙ СЛОН!»

ПЕТРАШКО МАРИНА
petrashko@list.ru

Хочу предупредить: если вы садитесь за «Короля Друидов II», проверьте, включена ли опция «поверх всех окон» taskbar'а Windows. Отключите ее ДО начала игры, иначе вы потратите прорву времени на мучительную борьбу с постоянно вылезающей панелькой.

Избежав этой досадной помехи, вы сможете насладиться исторической RTS, базирующейся на сюжетном материале Пунических войн (264-146 г. до н.э.). В режиме кампании добавлены элементы RPG в виде диалогов с NPC, а также реальные исторические полководцы, прокачивающиеся по ходу игры.

Графически игра смотрится впечатляюще, как в статике, так и в динамике. Ландшафт трехмерный, что находит отражение в битвах (в гору лезть труднее), правда, спрайтовые войска не очень реалистично взбираются по наклонной плоскости. Анимация фона (волн, деревьев) хороша, но тормозит подгрузку карты на компьютере, характеристики которого в разы превышают минимальные требования.

Управление сложно назвать удобным. Даже не пытайтесь передвигать камеру стрелками! Мышью быстрее и проще. Игра явно «заточена» под высокое разрешение (1600x1200): при использовании, например, 1024x768 и люди, и строения плохо помещаются на экран, а солдат тяжело собрать в одном месте. Мало того, поймать войска трудно и на мини-карте, если они не стоят столбом. Хотя поодиночке ловить их необязательно: любое количество можно прикрепить к полководцу, привычно пощелкав мышкой по воинам.

Геймплей неоднозначен. С одной стороны, можно заняться стратегическим планированием – снабжением деньгами и продовольствием как армий, так и городов, построить тремя разными способами войска вокруг полководца и выбрать тактику борьбы с врагами. С другой, чтобы грамотно распределить ресурсы, необходимо нажать несколько иконок в неочевидной последовательности. Тактика перемещения по карте не сильно влияет на скрипты противника, а диалоги с NPC откровенно слабы, хотя изначально в них запрограммирована даже нелинейность.

В довершение всех несчастий – удручающая локализация. Переводчики на ходу путают mountaineers (горцев) с монтаньярами, до которых добрых двадцать веков, и заставляют африканцев с кавказским акцентом произносить фразы вроде «Шяурмы хочишь?». Вся историчность, заложенная в оригинале, в переводе совершенно улетучилась.

Сухой вывод легко вписывается в известную формулу: хотели как лучше, а получилось как всегда. Не такой уж плохой результат! ■

ВЕРДИКТ

КОНСТРУКТОР ДЛЯ ФАНАТОВ



5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Разнообразные виды войск и строений, различные по сложности кампании, приятная графика, мощный редактор.

МИНУСЫ

Неудобное управление, неудачная высота расположения камеры, низкокачественный перевод.

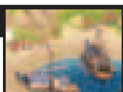
На каждое достоинство этой игры моментально находится недостаток. И наоборот. Идеальный баланс!



Мул уверяет нас, что он человек, причем простой.

ХУЖЕ, ЧЕМ

«Казаки»



РАСШИРЕННАЯ ВЕРСИЯ

«Короля друидов»

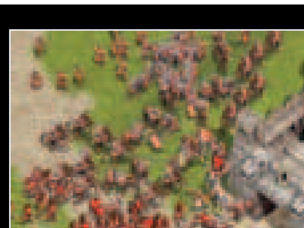


КАРФАГЕН В КОТОРЫЙ РАЗ БУДЕТ РАЗРУШЕН.

ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО?

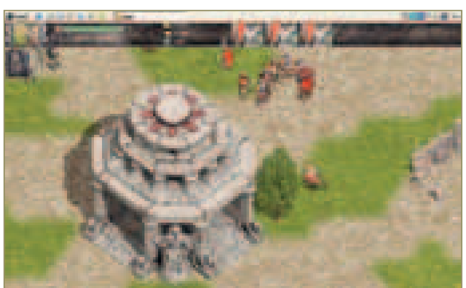
И В ТРЕХ СОСНАХ МОЖНО ЗАБЛУДИТЬСЯ, А УЖ В ЧЕТЫРЕХ РАСАХ…

Первая часть серии Celtic Kings заслужила одобрение игровых журналистов и любовь геймеров. Противоборствующих сторон было всего две – римляне и галлы. В новой части разработчики перенесли нас в эпоху войн с карфагенянами, увеличили количество рас до четырех, ввели автоматическое обучение солдат, расширили спектр войск и вообще «подстригли и причесали» игру. Но вот парадокс – интересней она не стала.





Редактор позволяет создавать новые сценарии и вскрывать начинку готовых.



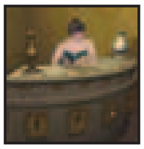
Грозное божество Taskbar будет тормозить игру, если вы не послушаетесь совета.



Это не самая большая битва в игре. Наиболее масштабные сражения катастрофически выплескиваются за пределы экрана. Сохранять спокойствие и пытаться отдавать команды при этом очень трудно.

ВЕРДИКТ

НЕДОКРУТИЛИ



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Великолепная музыка, атмосферные звуки трущоб, фотореалистичные текстуры персонажей.

– МИНУСЫ

Примитивные пазлы и прямые подсказки, скудные диалоги, уродливая анимация героев, странная концовка.

Интересные идеи разработчиков и атмосфера эпохи равномерно смешаны со скверной реализацией и недоработками.



Примерно так выглядит добрая половина свидетелей.

JACK THE RIPPER

НЕУЛОВИМЫЙ ДЖЕК

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Любопытно узнать, как представляют себе разработчики журналистские будни. Увидела бы Jack the Ripper раньше, не замахнулась бы на эту нелегкую профессию.

Действие игры разворачивается в 1901-м году в трущобах Нью-Йорка. Репортер Джон Палмер ищет следы загадочного убийцы, возможно, самого Джека-Потрошителя, невесть откуда взявшегося через 15 лет после лондонских преступлений. Основным орудием поиска становятся собственные ноги да верный карандаш. Долгие пешие переходы гуманно заменены на мгновенное перемещение между флажками на карте. В местах, требующих пристального изучения, игроку позволено двигаться в фиксированных направлениях от точки к точке и оттуда обозревать окрестности под любым углом и собирать предметы. Странный вид! Ощущение, будто сидишь в огромном аквариуме. Эффект усугубляется отсутствием прохожих – игра населена крайне скудно.

Правда, искать невольных свидетелей преступлений не нужно: вам на них укажут, а во многих случаях они сами подойдут и настойчиво поведают о своих впечатлениях. И если речь персонажей и фототекстуры не вызывают нареканий, то анимация откровенно уродлива, и совсем не потому, что они калеки. Многие из них – цветущие женщины и мужчины – выглядят, как плоды трудов папы Карло. Мало того, интеллектуальные способности персонажей позволяют общаться всего на три темы («mission», «community» и одну ситуационную), а фразы в темах дублируют друг друга. Палмер, видать, гений – на таком материале он умудряется ежедневно в течение 12 суток кропать статьи про Джека.

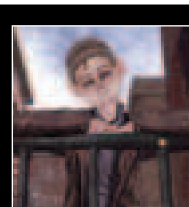
Игровые пазлы не требуют большого умственного напряжения. По крайней мере, многие из них ясны без подсказок (последние иногда поражают своей недвусмысленностью). Настоящей головоломкой является решение разработчиков о развитии сюжета только в тех случаях, когда герой посетит неочевидные места и в определенном порядке поговорит с NPC. Или совершит действия с предметами, не имеющими никакой сюжетной ценности, – чего стоит только невозможность продвигаться дальше, не вернув героине пистолет (который за всю игру так и не пригодится), чтобы она в следующем эпизоде опять отдала его «на всякий случай».

Только музыка и звуки не вызывают нареканий. По ночам действительно страшно от воя собак, днем где-то в жалких лачугах плачут голодные дети. А песни Абигайль, звезды трущобного мюзик-холла, просто великолепны – старинные ирландские баллады сглаживают неприятное впечатление. Остается только гадать, что получилось у разработчиков – мистическая адвенчура или пародия. В пользу первого говорят видения героя, в пользу второго – развитие сюжета. Ответ вы можете найти в игре самостоятельно. ■

А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

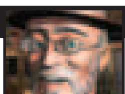
РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДПОЧЛИ ОСТАВИТЬ ИГРОКОВ В НЕВЕДЕНИИ

Кого только не подозревают в убийствах на протяжении игры… Однако главный вопрос остается без ответа. Не знаю как вам, а мне такое не по душе: столько стараний, и все напрасно. А для чего? Ради красивого финала и отсылок к товарищу Эдгару По с его вороном, кричавшим «nevermore»? Ведь у главгероя при встрече с Джеком в кармане лежал пистолет. Но мне не то что выстрелить, вытащить его не дали! Нет, господа, я так не играю!



НЕ ТАКОЙ КРАСИВЫЙ, КАК

«Фауст: 7 ловушек для души»

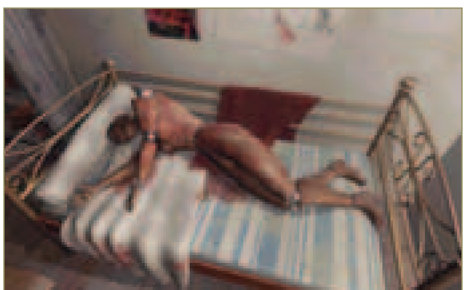


НЕ ТАКОЙ КРОВАВЫЙ, КАК

«Черный Оазис»



СРЕДНЕЙ РУКИ КВЕСТ С ПРЕТЕНЗИЕЙ НА ГЕНИАЛЬНОСТЬ.



Манекены здесь похожи на живых людей, ну а живые люди – на деревянные чучела.



Изредка интерьеры становятся действительно кровавыми…



В статике и лицом к нам главная героиня смотрится очень даже интересно, но стоит ей двинуться с места, как иллюзия пропадает. Трехмерным персонажам игры катастрофически не хватает полигонов.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Strategy/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Primal Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт

http://www.besieger.com/

«ОСАДА» (BESIEGER)

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

БАРМАЛЕЙ И КОНАН СПАСАЮТ МИР

АЛЕКСЕЙ АФАНАСЬЕВ
rotnroll@pochtamt.ru

Что такое осада применительно к жанру RTS? Подгоняем к каменной стене толпу пехотинцев, которые начинают методично стучать по ней мечами, тыкать копьями или, того хуже, выпускать в нее тучи стрел из луков и арбалетов.

Когда стена сдается (что, как правило, происходит довольно быстро) и от нее остается, в лучшем случае, кучка обломков. Вся толпа «осаждающих» вламывается на территорию того, что когда-то было вражеским укреплением. Затем начинается заурядная бойня «стенка на стенку». Отличий от обычных полевых сражений – ноль. Сходства с реальной осадой – ровно столько же. Попыток исправить это недоразумение было немного, а те, что были, качеством реализации, откровенно говоря, не блистали. Но теперь все изменилось – появилась «Осада».

СХВАТКА

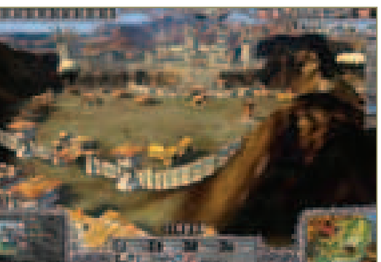
Поначалу мысли о широкомасштабных осадных действиях придется отложить до лучших времен – сразу вас никто под стены вражеских городов бросать не станет. В первых миссиях приготовьтесь просто к ролевой стратегии. Удержать оборону деревни, набрать отряд из двадцати копьеметателей, найти логово огров и освободить пленников – все в рамках канонов жанра.

Зато чуть позже, когда герои наберутся опыта, начнется самое интересное: масштабные сражения с фланговыми атаками, заходами в тыл и всеми тактическими хитростями настоящей войны. И это не пустые слова – атаковать шеренгу таранов в лоб можно очень долго и практически с нулевым результатом, причем не забудьте, что они еще будут отвечать на удары. Зато, если зайти им в тыл, грозные осадные орудия станут абсолютно беззащитными. То же самое, впрочем, относится к любым другим юнитам. Известный факт – бить противника в спину или в бок легче и приятней, чем драться с ним лицом к лицу. Также наносимые повреждения зависят от того, бежит солдат или стоит на месте. И главное – вас никогда не раздражало, когда несущаяся во весь опор толпа копейщиков, встретив на своем пути пятерых жалких лучников, притормаживает и начинает драться, вместо того чтобы, не останавливаясь, смести врагов? Радуйтесь, в «Осаде» такого нет. Чем больше юнитов стоят друг за другом, тем больше повреждений они наносят при лобовой атаке.

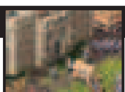
Плюс околоролевая система – герои и солдаты набирают опыт, крепчая от уровня к уровню. И не беда, что в любой серьезной схватке половина ваших подопечных погибнет, зато оставшиеся станут закаленными

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

В интервью разработчики часто упоминали о невиданных инновациях системы пополнения армии. Но будем называть вещи своими именами – идея «бесплатного производства» юнитов в домах на самом деле не нова. В игре Populous: The Beginning, третьей части культовой серии «богосимулятора», уже использовалась аналогичная модель – смертные естественным путем нарождались в свежепостроенных хижинах. Проект, однако, не имел ничего общего с первыми двумя сериями и суперхитом не стал. Поэтому вполне можно допустить, что разработчики «Осады» не играли в третий Populous и изобрели колесо самостоятельно. Но сама идея от этого хуже не стала.



Крепость Мары. Просто так ее не возьмешь…

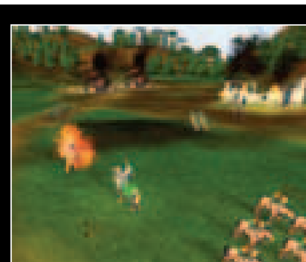
ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ	ОРИГИНАЛЬНЕЙ, ЧЕМ
Stronghold 	Praetorians 

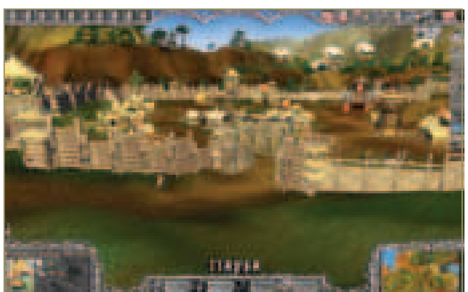
НЕ ВЕРЬТЕ НИКАКИМ СРАВНЕНИЯМ – ЭТА ИГРА ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОРИГИНАЛЬНА!

МОЯ ЛЮБИТЬ РУССКОМУ ЯЗЫКА

ПРИМЕРЫ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРСКОГО КРЕАТИВА

В худших традициях российского игропрома «Осада» испытывает большие проблемы с грамотностью и стилем. К отдельным диалогам при желании можно небезосновательно придраться. А наречь одного из героев Бармалеем – это примерно то же самое, что назвать главного злодея, скажем, Деймосом. Кроме того, авторы игры полагают, что солдаты тренируются в бараках. Название же юнита «дружинник меча» выглядит и вовсе смехотворно.





Даже деревянные стены и обычные сторожевые башни – неплохая защита для города.



Крестьяне выстроились в очередь на тренировку – скоро они все будут солдатами.



Свечение вокруг героев – ауры, благотворно воздействующие на находящихся в их пределах юнитов. Например, Бармалей повышает показатель защиты своих спутников, а Хельга-травница увеличивает скорость регенерации.

ВЕРДИКТ

ЧЕРТОВСКИ ИНТЕРЕСНО!



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

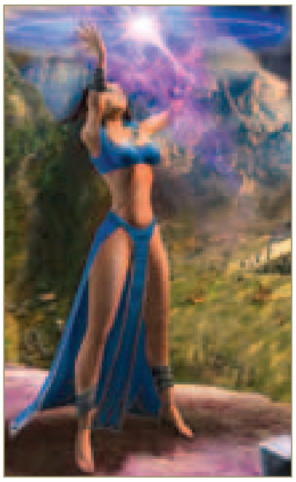
ПЛЮСЫ

Отличная боевая система, великолепная графика, сильный сюжет и, конечно же, осады городов! Что еще нужно настоящему стратегу?

МИНУСЫ

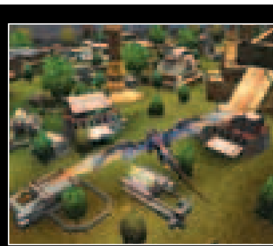
Неудобное управление, зачастую странное поведение камеры, целый ряд детсадовских языковых ляпов.

Один из тех редких случаев, когда сочетание не новых, в сущности, идей дает в результате не похожую ни на что игру.



С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

ИСТОРИЯ О ПРЕВРАЩЕНИИ RPG В RTS



Про появление «Осады» стоит сказать отдельно. Движок, созданный студией Primal Software для дебютного проекта «Глаз Дракона», оказался слишком хорош, чтобы забросить его после одного проекта. Клепать add-on'ы разработчики не хотели. А поскольку в «Глазе Дракона» оборона населенных пунктов присутствовала, то идея сместить геймплей в сторону стратегий и сделать штурм городов ключевым элементом игры выглядела очень логично.

бойцами, а позже – настоящими матерыми ветеранами. Добавьте к этому практически идеальный баланс сил между викингами и киммерийцами – получите более чем серьезную заявку на хит сезона.

К тому же, у армий есть лидеры – герои. Не спешите радоваться, это не полубоги с запредельным количеством хит-пойнтов и нечеловеческой силой. Все более прозаично: многие из них поначалу довольно хилы и в одиночку вряд ли смогут завалить даже обычного огра. Но приставьте к герою свиту и отправьте на добычу «экспы» – и через некоторое время даже хлипкий кентавр Хазим начнет легко и непринужденно крошить противника в мелкий винегрет. Не надо жадничать и стараться собрать весь запас опыта одним героем, и будет вам счастье в виде побед.

ШТУРМ

«Осада» не была бы сама собой без главного – собственно осадных и оборонительных действий. Парни из Primal Software подошли к этому делу со всей ответственностью. Тараны, подрывные отряды, осадные башни, катапульты, десантные корабли, летающие по воздуху, – все это может и должно активно использоваться в процессе штурма вражеского города. Тактика «раша» теряет всякий смысл – даже с сотней отборных кавалеристов вы не прорветесь через крепостные ворота. Придется развивать собственный город, строить тараны и только потом начинать штурм. Но учтите – вас встретят шквальным огнем сидящие на башнях (а в отдельных случаях – и на стенах) обороняющегося города юниты дальнего действия. Так что к осаде надо подходить планомерно: сперва нейтрализовать оборону, затем разрушить ворота, а потом достойно встретить стоящих за воротами пехотинцев (не сомневайтесь, они будут вас ждать). И не забывайте: противник не упустит шанса предпринять аналогичные действия в отношении вашего города, а, значит, расслабиться не удастся.

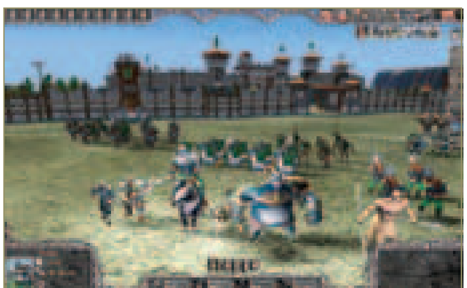
СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО

Выглядит игра отменно. Детально проработанные модели юнитов, красивая скелетная анимация, прекрасные пейзажи – этого в «Осаде» предостаточно. Крайне мало только одного – тумана, за что разработчикам большое человеческое спасибо. Приблизив камеру вплотную к объектам, мы с удивлением обнаружим массу приятных мелочей, вплоть до узоров на одежде и оружии. Для полного экстаза не хватает разве что мимики на лицах. Погодные эффекты, смена дня и ночи, небо с плывущими по нему облаками – все это также в наличии. Короче говоря, внешне «Осада» сделана если не на пятерку, то точно на твердую четверку по школьной системе оценок.

И напоследок о грустном! Управление. Оно, прямо скажем, далеко от идеала. Найти в каше из юнитов нужный и поймать его мышкой довольно непросто, да и камера порой выбирает далеко не самые удобные ракурсы для отдачи приказаний. К счастью, имеется спасительная пауза, во время которой можно все неторопливо обдумать, найти нужный отряд, пустить его именно по оптимальному маршруту, а не по тому, который выбрал AI... С камерой, впрочем, помучиться придется в любом случае. Да и перспектива провести добрые 90 процентов времени в режиме паузы (применительно к крупным битвам это не преувеличение!), согласитесь, вряд ли обрадует даже прожженных стратегоманов.

НЕЛЬЗЯ ОТКАЗАТЬСЯ

Да, «Осада» не идеальна. Местами она кривовата, местами – неудобна в управлении, есть в ней и некоторое количество сомнительных моментов. Это однозначно не хит на все времена. Однако играть интересно. Чертовски интересно. Выражаясь словами известного киногероя, «Осада» – это предложение, от которого вы не сможете отказаться. ■



Синего толстяка в центре зовут Оскар… Странноватое имя для огра, не правда ли?



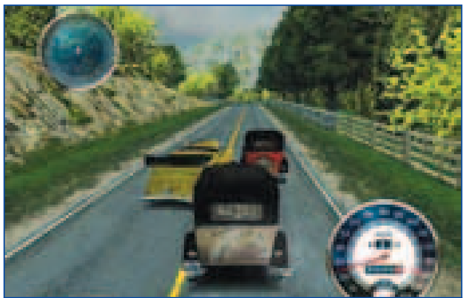
Обратите внимание на пейзаж – естественная дымка на заднем плане и никакого тумана!



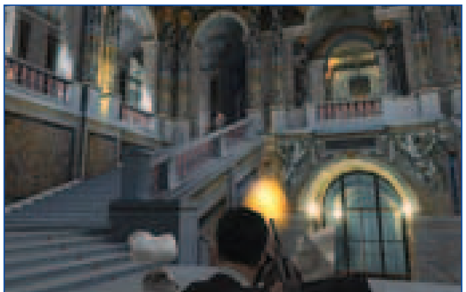
Маленькая фигурка на башне – это Мара, главная злодейка «Осады». Воспользовавшись отсутствием своего брата Конана, она узурпировала власть над киммерийцами и, вступив в сговор с силами Тьмы.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure/racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Take 2 ■ РАЗРАБОТЧИК: Illusion Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://mafia.godgames.com/



Спешите видеть! Головокружительное преследование на скорости до 60 миль в час!



Часто действие происходит словно под водой, настолько сильно «тормозит» игра.



Детализацию моделей, качество текстур, листвы деревьев, автомобилей оставим без комментариев.

ВЕРДИКТ

АВАРИЯ



4.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

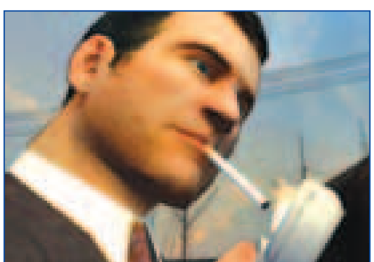
ПЛЮСЫ

Изобретательный сценарий, удачная озвучка, джазовая музыка. Атмосфера Америки тридцатых годов XX века.

МИНУСЫ

Корявое управление, омерзительная графика и не справляющийся со своими задачами движок портят все впечатление.

В невзрачной замухрышке еле-еле проглядывают черты нашей любимой Mafia. Это по-прежнему она, но… как же ей плохо!



Эффекты огня и дыма выглядят весьма реалистично.

MAFIA

КОМА

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Нельзя сказать, что при переносе на PS2 Mafia была совсем уж безнадежно испоганена – как-никак, нетронутым остался ключевой козырь детища чехов из Illusion Softworks, поразительный киношный сюжет. Практически все остальное изрядно подпорчено.

Один из лучших клонов GTA (или Driver, если вам угодно), гангстерский эпик Mafia выглядит на приставке, по меньшей мере, невзрачно. Для тех обладателей PlayStation 2, кто втайне надеялся получить такую же игру, что запускали на своих машинах владельцы ПК год назад, реальность окажется весьма жестокой. Портирование выполнено спустя рукава, графика ухудшена сверх всякой меры, а переход от клавиатуры и мыши к джойпаду привел к появлению новых недостатков управления. Подробно о Mafia вы можете узнать из рецензии на PC-версию в 19(124) номере «СИ», а здесь мы лишь перечислим отличия консольного релиза от блестящего компьютерного прототипа.

Скоростные ограничения теперь держатся на отметке 60 миль/ч, автомобили управляются с Dual Shock чуть удобнее, хотя по-прежнему жутко неповоротливы. Полиция больше не придирается к мелким нарушениям, от преследования куда легче уйти. С прицеливанием повезло гораздо меньше: джойпад изрядно уступает мыши, поэтому авторы просто увеличили дальность и силу стрельбы, а также область поражения. Враги почти не носят с собой гранат. Графически игра превратилась в полную помойку, зрелище на уровне самых худших из ранних PS2-проектов двухтысячного года. Дистанция прорисовки микроскопическая, одинаковые дома-коробки появляются из ниоткуда в двух шагах от вас (о тумане даже речи нет) и ужасают примитивными пикселизованными текстурами. Модели персонажей и машин также потеряли в детализации, предельно упрощено освещение. Порой без всякого предупреждения частота кадров падает до недопустимо низкой без видимых на то причин. Раздражают длиннющие загрузки: город Лост Хэвен поделен на три связанных мостами крупных района, и каждый раз на мосту вам придется несколько минут созерцать экран с ненавистной надписью loading. Прохождение любой из двадцати двух миссий превращается в остервенелую борьбу с джойпадом на фоне движущейся рывками мутно-коричневой картинки на экране телевизора.

С августа 2002 года, когда Illusion Softworks впервые анонсировали PS2-версию игры, прошло более чем достаточно времени, чтобы осуществить кропотливый, внимательный перенос. Вместо этого у нас на руках бьется агонизирующая жертва катастрофы. Mafia играбельна даже в таком виде, и если у вас нет PC, можете поспрашивать консольную версию по знакомым – но покупать ее не стоит ни в коем случае. ■

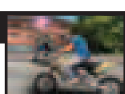
ЧЕМПИОН ПОНАРОШКУ

СНАЙПЕР ПОНЕВОЛЕ

Один из самых тяжелых уровней на PC, Race Day, был бы вовсе непроходимым на PS2, если б создатели не пошли на смягчение правил: отныне разрешается выбрать уровень сложности. Еще мы заметили, что обычный пистолет стреляет здесь на невероятные расстояния – особенно не целясь, можно «снять» еле заметного вдалеке противника. Для удобства сражающихся с управлением игроков упрощен вражеский AI, оппоненты куда реже уворачиваются от пуль по сравнению с PC-версией.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Grand Theft Auto: Vice City



ПОХОЖЕ НА

The Getaway



НА PS2 ДОСТАТОЧНО КРАСИВЫХ ИГР ДАННОГО ЖАНРА.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Planeta DeAgostini ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Revistronic ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 733 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт VRAM

http://www.revistronic.com/

FENIMORE FILLMORE – THE WESTERNER

А ВОТ ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ КОВБОЯ?

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Во времена Дикого Запада людям жилось интересно. Не то что сейчас. Скучно на этом Западе. Смертельно скучно. Зато сейчас хотя бы у нас весело. Правда, тоже смертельно. Так что исключительно граждане России лучше кого бы то ни было способны оценить игру, посвященную диким западным временам. Наверное, именно поэтому отечественная компания «Руссобит-М» приобрела права на издание на наших родных просторах квеста Fenimore Fillmore – The Westerner. А что, ведь похожа, например, Брянская область по размерам на дикий штат Нью-Мексико? И не так уж важно, что более сходства нет ни в чем...

ГЕРОИ И НЕГОДЯИ

Дух свободы, который царил на Диком Западе, был бы не до конца правдоподобным, если бы не законы, главным из которых являлся закон револьвера. Недаром пословица – «Бог создал людей, а полковник Кольт сделал их равными!» – стала девизом американцев, не испытывавших колебаний перед тем как устроить обидчику отравление свинцом. По сей день в штате Монтана действует закон, согласно которому семь индейцев, собравшихся вместе, считаются бандой, грозящей мирным жителям, и поэтому в них можно стрелять без предупреждения. Такие же нравы царят и в игре, а это значит, что в ней нашлось место как для симпатичных героев, так и для ужасных на лицо и отвратительных внутри мерзавцев.

ЗАЩИТНИК УНИЖЕННЫХ

Положительного персонажа, за которого приходится отыгрывать квест, зовут Фенимор Филмор. Этот обаятельный герой-одиночка путешествует по диким землям Колорадо и Вайоминга, защищая униженных, оскорбленных, убогих и слабоумных. Другими словами, занимается всем тем, чем должен заниматься здоровый молодой человек, чтобы познакомиться с прекрасной девушкой и создать образцово-показательную ячейку общества.

В начале игры Фенимор попадает на ферму, хозяин которой испытывает определенные сложности с местным магнатом-животноводом, являющимся по совместительству криминальным авторитетом. Разумеется, герою приходится влезть в конфликт на стороне хозяина полей морковки и ненавистных артишоков. И тогда начинается настоящая катавасия, в которой принимают участие весьма колоритные и характерные персонажи: вечно пьяный доктор, постоянно что-то жующий толстый ковбой, целая толпа отвратительных бандитов, напоминающих своей походкой и ужимками Джорджа Буша, и многие другие.

ДАГГЕРОТИП БРАВОГО ГЕРОЯ

Для Westerner разработчики не поленились создать движок «нового поколения» PICTuRE, на котором и лежит ответственность за то, что мы видим

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ МЕРТВЕЦУ В ВАЙОМИНГЕ?

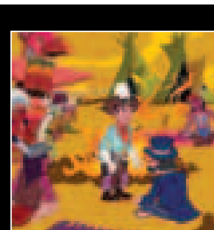
Первое важное дело – поиск револьверов Фенимора, которые «спионерил» сынишка фермера. И хотя оболтус ничего не знал о правилах пионерской организации, он, как честный человек, оставил несчастному ковбою свои игрушечные пугачи. После этого воришка отправился в школу. Именно туда и следует рвануть в первую очередь, оставив на потом визиты на соседние фермы и в ближайший городок. Ведь именно в школе Фенимор встретит рыжеволосую Рианнон, которая окажется не только красавицей и училкой, но еще и любовницей главного злодея в игре. Перед отправкой в путь важно не забыть найти седло и снарядить свою лошадку.



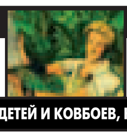
ЕСТЬ ТАКОЙ ЧЕЛОВЕК. И ВЫ ЕГО ЗНАЕТЕ!

ФЕНИМОР ФИЛМОР УЖЕ ПОСЕЩАЛ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ КОМПЬЮТЕРОВ!

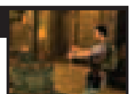
The Westerner далеко не дебют для главного героя – Фенимора Филмора. Новый проект является продолжением 3 Skulls of the Toltecs, ставшей первой испанской игрой, переведенной на 12 языков и изданной в 20 странах мира, в том числе и в России. Было это в далеком 1996 году. Именно с того времени студия Revistronic и ведет свою летопись. До сих пор ребята не могут поверить в то, что на их проект обратили внимание в Warner Interactive. Мы тоже не можем.



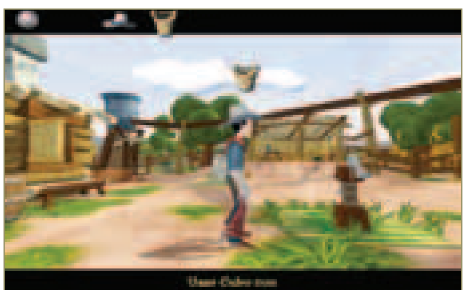
СКУЧНЕЕ, ЧЕМ
Broken Sword: The Sleeping Dragon



ЗАБАВНЕЕ, ЧЕМ
Traitors Gate 2: Cypher



БЕЗЗУБЫЙ ВЕСТЕРН ДЛЯ ДЕТЕЙ И КОВБОЕВ, КОТОРЫЕ РЕШИЛИ ОСТАНОВИТЬСЯ НА ПОНИ.



Летающее ведро не связано с инопланетянами. Фенимор достал его из кармана.



У Фенимора мало друзей, с кем он мог бы сходить в салун. Вот и с этим ковбоем будет дуэль.



Перед далекой поездкой Фенимор должен подготовить лошадь – принести в кармане седло и закрепить его на спине животинки, накормить верного друга морковкой и потрепать по загривку.

ВЕРДИКТ

МОГЛО БЫТЬ ЛУЧШЕ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Характерные персонажи, которые не боятся кровожадных головорезов, но падают в обморок от вида артишоков.

МИНУСЫ

За виртуальной камерой стоит не оператор, а стажер. И так не слишком красивое окружение демонстрируется просто жутко.

Попытка создать игру в жанре, на котором какой уж год подряд пытаются поставить крест, заслуживает уважения.

ОДНАЖДЫ НА ДИКОМ-ДИКОМ ЗАПАДЕ...

ГДЕ ЭТА УЛИЦА, ГДЕ ЭТОТ ДОМ?

Разработчики так и не смогли дать четкого ответа на вопрос о том, где и когда происходит действие игры. «Вестерн – это вестерн!» – говорят они. – «Чего привязались?» Но нам все же удалось выяснить, что Фенимор Филмор бродит по территории штата Вайоминг или Колорадо примерно в 1870 году. При этом в первой части игры – 3 Skulls of the Toltecs – герой путешествовал по Аризоне, и было это в 1860. За 10 лет он почти не изменился!



на экранах мониторов. До выхода игры нам говорили, что новая технология, работая с миллионами полигонов, сможет создавать в реальном времени такие сцены, глядя на которые оскароносец Питер Джексон моментально склеит ласты. Подтверждаю. Склеит. Но только от смеха. Герои The Westerner выглядят даже симпатично, а двигаются и вовсе грациозно. Но окружающая обстановка вызывает ассоциации с картинами художника-примитивиста из избы культуры совхоза «В последний путь» – бедные и однообразные текстуры с трудом помещаются на полигонах, число которых сравнимо с количеством отростков на руках токаря, знающего технику безопасности как свои три пальца. Такой симбиоз милых героев и аляповатого окружения создает ощущение полноформатной мультяшки. Что, если поковбойски говорить, не так уж и плохо.

ВЫНОСЛИВЫЕ КОВБОИ

В том, что ковбои могут вынести многое, убеждаешься в первые минуты игры. Субтильный Фенимор Филмор с легкостью рассовывает по карманам и таскает с собой два игрушечных пистолета, две веревки, седло, ведро с водой, а также здоровое бревно. Ничто в его виде не выдает усталости. Ни один мускул на лице не дрожит, а все карманы делают вид, что они абсолютно пустые. Глядя на это совершенно невозможно понять, что же несет с собой отважный ковбой. В голову сразу же приходит мысль о надувном бревне, но после взгляда в честные и слегка раскосые глаза Фенимора, она поспешно ретируется в глубины подсознания. Собственно, инвентарь в верхней части экрана, где демонстрируется содержимое карманов бравого героя, является единственной существенной частью интерфейса. Все остальные действия происходят по схеме «сканирование экрана курсором и щелчок на доступных объектах». Режимов щелчков на всю игру не так уж много, а существенных и того меньше – всего два – посмотреть да потрогать. При этом, разглядывая или ощупывая предмет, приходится мысленно умолять камеру выбрать нужный ракурс. Иначе выбраться из угла, куда Фенимора в очередной раз заносит любопытство, бывает достаточно трудно. Скрашивают такие моменты забавные, но однообразные комментарии молодого человека, которые он выдает на судорожные «клики» мышью. Надеюсь, что локализаторы воспользуются ими, чтобы оживить игру озорным духом мультпрерий. От себя предлагаю такую реплику Фенимора в ситуации, когда он готовится поквитаться с бандитами: «Будем действовать, как индейцы – нападаем все на одного, а в случае чего разбегаемся!»

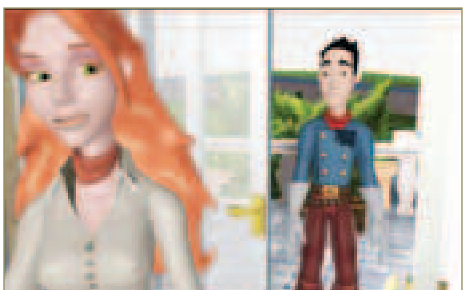
ПОВЕСТЬ О МОРКОВКЕ

Разбежаться по разным углам бывает не так-то просто. Дело в том, что между локациями ковбои перемещаются исключительно на лошадях. А лошади – птицы упрямые. Пока не пнешь или хотя бы морковкой не накормишь – не полетят. Вот и приходится рыскать по окрестностям в поисках красного фрейдистского овоща. Его можно вырастить самостоятельно, поливая ростки водой из ближайшей индейской колонки, или попросту купить у спекулянтов. Важно учитывать, что на одну поездку лошадке требуется ровно одна морковка. При этом за раз в животное можно запихнуть целых пять корнеплодов – на пять поездок.

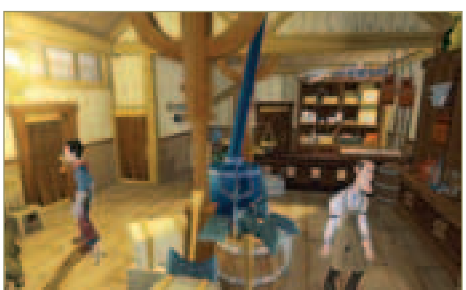
В целом The Westerner получился проектом, на который любопытно взглянуть. Правда через несколько минут любопытство улетучивается, а постоянный поиск морковок начинает утомлять после первого сбора урожая. В игре нет главного – интриги. Хотя, скорее всего, этот квест выживет в бурлящем мире электронных развлечений. Главные герои с живыми характерами и симпатичными «мордами лиц» смогут вытянуть на поверхность и странную графику, и вялый геймплей, и много чего еще. Ведь такие очаровательные пластиковые гомункулусы не тонут. ■



Газеты – неотъемлемая часть интерьера.



Девицу зовут Рианнон, и она никак не связана ни с ирландцами, ни с жителями Рохана.



Гражданин с мужественным шварцнеггеровским подбородком не отпускает товары в кредит.



Замерший в героическом позе ковбой призван отвлечь ваше внимание от страшного растения, которое торчит на заднем плане. Проконсультировавшись с разработчиками, я узнал, что это елка.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rapid Eye Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт, 400 Мбайт HDD

http://lordsofeverquest.station.sony.com/



Правда, похоже на перерисованный Warcraft III? Только мешки другой формы.



Рельеф местности в игре может повлиять на исход сражения, но незначительно.



Обратите внимание на концептуальную задумку: свои и чужие юниты подсвечиваются не кольцами разных цветов, а замысловатыми магическими знаками. Опознать врагов очень легко.

LORDS OF EVERQUEST

ВОЙНА, О КОТОРОЙ ВСЕ ЗАБУДУТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Любители делать клоны популярных игр, наверное, никогда не исчезнут. Ничего страшного в этом нет, вопрос в том, насколько качественно скопированы идеи оригинала. В этом смысле Lords of EverQuest – игра не без претензий. Здесь можно побродить по миру популярной MMORPG в оффлайне и получить порцию игропроцесса традиционной RTS. Но – увы – сей клон Warcraft III оказался не самым удачным.

События игры не пересекаются с тем, что происходит в исходной MMORPG, так что знакомство с вселенной EverQuest не так уж необходимо. Три альянса самых разных фэнтезийных рас затеяли войну, причины которой поначалу неясны, но, посмотрев массу заскриптованных сценок, геймер обязательно все поймет. К сожалению, ни о каком гениальном сюжете речь не идет: это типичная фэнтезийная история среднего пошиба.

Возможно, кому-то однопользовательский режим неинтересен, но тогда за LoE и вовсе браться не стоит. Баланс между тремя противоборствующими сторонами кое-как соблюден, но лишь за счет отсутствия принципиальных различий между ними, хотя формально наборы юнитов – разные. Очень легко можно сделать ультимативную армию, состоящую из 2–3 типов бойцов, все же остальные остаются невостребованными. Есть и серьезные проблемы с AI, так что skirmish-баталии вряд ли кому-то придутся по вкусу. Издатель предоставляет и сетевой сервис, но существует немало более пригодных для мульплеера стратегий. Поэтому LoE больше порадует тех, кто прошел целиком Warcraft III с add-on'ом и жаждет свежих впечатлений.

Последняя фраза не случайна: LoE выглядит скорее как мод к хиту от Blizzard, чем как самостоятельная игра. Героев заменили Лорды, только и всего. Единственное занятное новшество – накопление опыта простыми воинами. Причем в кампании можно переносить прокачанных солдат (не всех) из сценария в сценарий. Набор магии и артефактов банален: вы это сто раз видели в любой фэнтезийной игре. Дизайн юнитов убог, хотя попадаются и оригинальные экземпляры. Поклонникам EverQuest понравится то, что даже набор нейтральных монстров целиком позаимствован из MMORPG, но это не отменяет претензии к внешнему виду игры. Подкачал и движок: LoE выглядит как WCIII (разве что анимация у юнитов чуть лучше), но именно по этому параметру главная киберспортивная RTS серьезно отстает от конкурентов.

Игру все же не стоит игнорировать, но это стратегия из серии «взял, поиграл и бросил», не более того. ■

ДУРАКИ И ДОРОГИ

ОСНОВНЫЕ НЕДОСТАТКИ ИГРЫ

О проблемах с AI, управляющим стратегическим планированием вражеских атак, лучше не упоминать – в той или иной мере они есть у всех RTS, и лишь сетевой режим позволяет благополучно забыть о них. Ужасно то, что в LoE каждый боец в отдельности часто совершает дурацкие ошибки. В него заложена излишняя агрессивность: заметив вражеский юнит, вся толпа бросается его рубить, ломая строй. Выбор правильного маршрута при перемещении на большие расстояния не всегда удачен. Когда же ваши пехотинцы натыкаются на группу засевших на горе лучников, они впадают в ступор, не двигаются с места и (!) не атакуют даже тех врагов, которые находятся в пределах досягаемости их оружия. Душераздирающее зрелище.

ВЕРДИКТ

РАЗОЧАРОВЫВАЕТ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

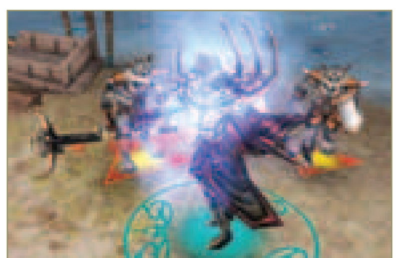
ПЛЮСЫ

Удобный интерфейс, большая продолжительность игры, простота освоения, солидный набор юнитов.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, слабый AI, плохой баланс, скучный сюжет, неудачный дизайн героев.

Проходная RTS во вселенной EverQuest. Не самая плохая, но есть куда более достойные представители жанра.



В сюжетных сценках камера приближа ется к героям.

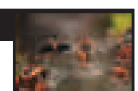
ХУЖЕ, ЧЕМ

Warcraft III: The Frozen Throne



НА УРОВНЕ

Lord of the Rings: War of the Ring



ИЗВЕСТНАЯ ВСЕЛЕННАЯ НЕ СПАСЕТ ИГРУ ОТ ЯРЛЫКА НИЧЕМ НЕ ПРИМЕЧАТЕЛЬНОГО КЛОНА.


УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ
© 2004 "Руссобит Паблишинг" Все права защищены © 2004 GameFactoryInteractive. All rights reserved.
Издатель: ООО "Руссобит Паблишинг" www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80
WWW.RUSSOBIT-M.RU

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom-europe.com/minisites/gregoryhorrorshow/

GREGORY HORROR SHOW

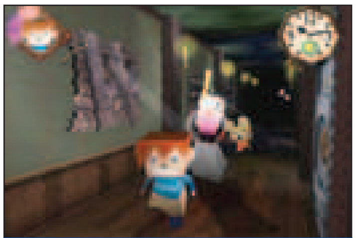
УЖАСАЮЩИЙ КУБИЗМ

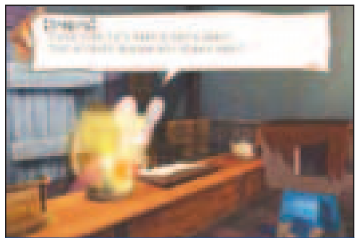
СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
td@miranime.net

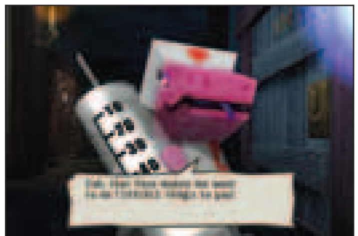
Оригинальная игра от Capcom, да еще и по мотивам популярного телешоу, – редчайшее явление, не правда ли? Что ж, встречайте Gregory Horror Show! Одна беда – одноименный мультсериал так и не добрался до нас из Страны восходящего солнца, а посему стиль игры может запросто вызвать недоумение.

Как видно из скриншотов, в Gregory Horror Show торжествует кубизм, и далеко не каждый обладатель PS2, обожающий ласкающие взор Jak II и Silent Hill 3, сможет смириться с нарочито прямыми углами фигурок здешних персонажей.

Главный герой оказывается в одиноком мотеле, управляемом старой крысой по имени Грегори. Проведя там ночь, персонаж попадает в плен старого особняка, и лишь посетивший его во сне дядька по имени Смерть может пообещать желанную свободу – за взаимную услугу. Он желает вернуть себе души, также заточенные в гостинице Грегори и ревностно охраняемые постояльцами. Так и задается цель всей игры: 12 душ – и на свободу! Геймплей преимущественно состоит из блуждания по мотелю, наблюдения за гостями с целью выяснения их слабых мест и эксплуатации оных слабостей для получения тщательно хранимых душ. Это включает в себя как решение логических загадок, так и экшн-сцены. Все гости имеют свой распорядок дня и в реальном времени перемещаются по гостинице. Медлить нельзя – пребывание в мотеле плохо сказывается на психике героя, а потеря здравомыслия знаменует Game Over. Идея довольно свежа, но игра быстро надоедает. ■


Обиженная медсестра жаждет расплаты!


Хозяин Грегори выглядит гостеприимным и миролюбивым…


… но страх уже более никогда не покинет вашу душу.

ВЕРДИКТ

ПОЛУСЪЕДОБНО



4.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Игра интересна, необычна, но уж слишком скучна. Неприхотливым детям понравится. Избалованным геймерам со стажем – вряд ли.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Play It! ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Lucky Chicken
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.luckychicken.com/lc_underworld.htm

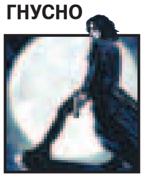
UNDERWORLD: THE ETERNAL WAR

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ОТБРОСЫ ПРЕИСПОДНЕЙ

ВЕРДИКТ

ГНУСНО



1.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Достойный претендент на звание худшей игры для PS2 всех времен и народов. Странно, как ее вообще пропустил контроль качества SCEE. Бегите, как от чумы!

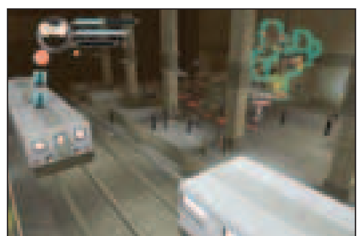
СЕРГЕЙ «TD» ЦИЛЮРИК
td@miranime.net

Срубить денег на игре по лицензии было, есть и будет делом прибыльным. Настолько, что зачастую непосредственно игре уделяется куда меньше внимания, чем раскрученному бренду, под которым ее продают, – и игра получается, простите за тавтологию, неиграбельной. И оберегать вас, дорогие читатели, от подобных продуктов – наша первостепенная задача.

Так внемлите же моим словам и не приобретайте гнусную пародию на видеоигру под названием Underworld: The Eternal War. Пожалейте себя, пожалейте свои деньги и нервы. Господа пираты, пощадите болванки, на которые вы собираетесь отписывать это, они же ни в чем не провинились!

Что же ожидает нас в игре? Массовые уличные разборки между оборотнями и вампирами (выбор стороны – за нами). Иными словами, стандартный шутер от третьего лица со стандартным набором огнестрельного оружия (пистолеты, узи, дробовик да огнемет) и мизерным количеством специальных возможностей для обеих рас (превращения оборотней, например). И трейлер фильма. Одновременно с этим в Underworld нас не ожидают: интересный сюжет, глубокие и проработанные характеры персонажей, отзывчивое и удобное управление, слаженная командная игра, разнообразные противники, проработанная физическая модель, интересные миссии, захватывающая атмосфера, оригинальный геймплей, приемлемая сложность, красочные сюжетные вставки, удобные ракурсы камеры, качественная графика, грамотно подобранная палитра цветов, захватывающие дух спецэффекты, запоминающийся саундтрек, качественная озвучка, а также какая-либо надежда получить от игры хотя бы малейшее удовольствие. Underworld – это то, во что надо заставлять играть в принудительном порядке в воспитательных целях. Чтобы знали, зачем мы придумали оценки вроде одного-двух баллов из десяти. ■


Большая свалка. Включенный friendly fire суть суицид.


Графика на приставке нового поколения. Верите?

■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: action/racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midas Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Midas Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.midasinteractive.com

B.C.V.: BATTLE CONSTRUCTION VEHICLES

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

ТИМУР АРХАНГЕЛЬСКИЙ
magitek@front.ru

Если бы фонвизинский недоросль Митрофанушка занялся созданием видеоигр, то, скорее всего, они были бы похожи на B.C.V.: Battle Construction Vehicles. Все перевернуто с ног на голову, оригинальность граничит с абсурдностью. Игровой процесс прилагателен, его как бы и нет. Зато яркие заставки, красочная анимация и великолепная фабула вполне самодостаточны и существительны.

Воспринимать игру как нечто единое целое довольно трудно. Настолько сюжетная канва не вяжется с геймплейсоставляющей. Боюсь, не всем она придется по вкусу. В образе протагониста Хаято (Hayato) вам предстоит рекрутировать рабочий персонал для вашей строительной компании, но довольно необычным способом. Вы должны победить потенциального сотрудника на дуэли на строительных средствах передвижения и транспортировки. Первоначально вам доступен лишь маленький бульдозер, но чем больше работников у вас появится, тем богаче станет ваш арсенал.



Главное – лишить противника душевного равновесия.



«Не тронь меня! Чур, я в домике!»

Стоп! Только не спешите радоваться. Ежели вы радостно потираете руки в предвкушении внеочередной порции драйва и адреналина, то вынужден вас разочаровать. Здесь этого нет и в помине. С началом раунда 2 многотонные махины, подобно сумоистам, сцепляются в неуклюжей толкотне на территории стройплощадки. Ваша задача развить максимальную скорость и долбануть посильнее противника – так и уничтожайте его.

Лично я, быстренько разделавшись с очередным водилой (благо, игра не очень сложная), внимательно следил за развитием сюжета. Изюминка игры – необычайно милые и красочные сюжетные зарисовки. Здесь нашлось место и межклановым интрижкам строительных магнатов, и семейным проблемам, и даже взаимоотношениям двух строителей, где прослеживается довольно откровенный гомосексуальный подтекст! ■

ВЕРДИКТ

НЕ ДЛЯ ВСЕХ



4.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Оригинальные задумки сценаристов не помогли потеснить сериал Twisted Metal, B.C.V. и рядом с ним не стоит. Слишком уж неказисто и нелепо здесь реализованы битвы между тракторами и прочей строительной техникой.

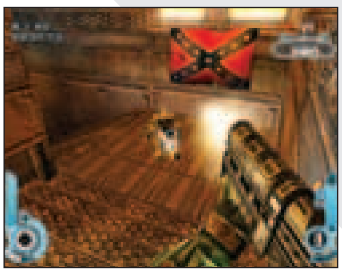
СУДЬЯ ДРЕДД



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Judge Dredd: Dredd vs. Death
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Rebellion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 700 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Консольный в душе, компьютерный внешне – FPS о приключениях героя популярного комикса.





В эпоху кибрепанка, когда преступность вышла из-под контроля и никто не чтит закон, закон заставит уважать себя сам. Потому что, как любит говаривать старина Дредд, «я есть закон». Русская версия новой игры сразу после установки заставила нас скачать официальный международный патч, после чего в меню многопользовательской игры появились надписи на английском языке. Это не оплошность переводчиков, скорее, проштрафились программисты – ведь отказаться от инсталляции заплатки было нельзя. Сама же игра произвела достойное впечатление: и голоса, и шрифты, и текст – все вместе создали неплохой русскоязычный шутер. ■

КРЫСОЛОВ

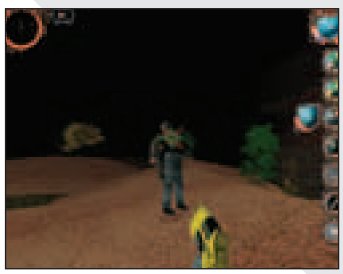


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Крысолов
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Медиа-Сервис 2000»
РАЗРАБОТЧИК:
«Медиа-Сервис 2000»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 366 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: FPS о борьбе мужественного спецназовца с мышами-мутантами и омоновцами-зомби.





Перед нами – отечественная разработка, изначально создававшаяся на русском языке, который в «Крысолове» можно увидеть только в оформлении интерфейса да во вкладке «история». И если с подписями на кнопочках все в порядке, то сюжет балует рассказами о том, как «в штаб всемирного антитеррористического центра поступает секретное сообщение» и «зло должно быть уничтожено». Однако авторы, получив пятерки за орфографию, не справились с пунктуацией и, в частности, с расстановкой запятых. К счастью, это не влияет на игровой процесс, ведь знание подоплеки событий не потребуется от игрока ни в одной из миссий. ■

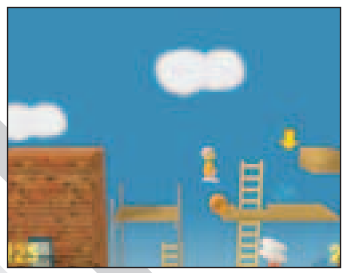
СОКРУШИТЕЛЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Barrel Breaker
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
«Медиа-Сервис 2000»
РАЗРАБОТЧИК:
Whiteblobs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 266 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru

Резюме: Платформер в духе самых первых Donkey Kong с игровых автоматов.





В начале восьмидесятых Donkey Kong потихоньку перебирался из залов игровых автоматов на домашние платформы. В почти не модифицированном виде игра побывала на древних PC, NES, сравнительно недавно была переиздана для GBA. Характерный для проектов обезьяньей серии геймплей перекочевал в «Сокрушителя», изменившись совсем немного: герой точно так же взбирается вверх по лестницам и перепрыгивает через катящиеся сверху опасные бочки. Что касается локализации, то она пришлась нам по душе. В переводе нуждалась одна-единственная надпись в главном меню, и она действительно стала родной и понятной. ■

МЕХАНОИДЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Механоиды
ЖАНР: action/RPG/simulation
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: SkyRiver Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.skyriver.ru/

Резюме: Как гласит надпись на коробке, перед нами «приключенческий ролевой 3D-симулятор».





Некие высшие силы создали расу роботов и заселили ими планету «Полигон-4», извне наблюдая за эволюцией механической цивилизации. На деле «Механоиды» – удачный сплав «Элиты», «Космических Рейнджеров» и «Вангеров», трехмерный, самобытный и увлекательный. Игра была разработана в России, поэтому радует сравнительно грамотными текстами. «Сравнительно» – потому что между словами иногда пропадают пробелы, а между оборотами, бывает, исчезают запятые. Удобно, что к каждому специфическому термину в игре прикладывается гиперссылка-объяснительная, которая не позволит новичкам запутаться в сложной терминологии. ■

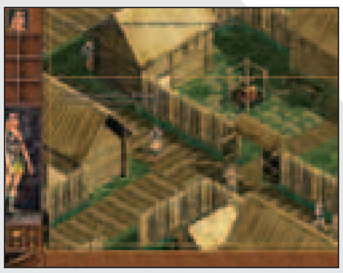
КНЯЗЬ 2. ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Князь 2. Продолжение легенды
ЖАНР: RPG
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: группа поклонников «Князя»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 ГГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://konung2.narod.ru/

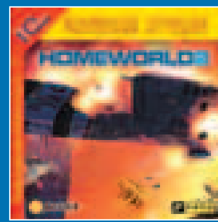
Резюме: Созданное отечественными фанатами RPG-дополнение ко второй части «Князя».





Если вы знакомы с первыми двумя частями «славянской» ролевой игры «Князь», непременно обратите внимание на это дополнение. Оно рассказывает о событиях, произошедших между первой и второй частями. Помимо нового сюжета, локаций и персонажей в игре имеется немного усовершенствованный интерфейс, сбалансированный геймплей и несколько альтернативных концовок. Что же до русского языка, то озвучка все так же страдает от переизбытка пафоса и неудачных «псевдодревнерусских» стилизаций, а тексты почему-то пестрят неуместными причастными оборотами. Русские люди должны говорить проще и яснее. ■

HOMEWORLD 2





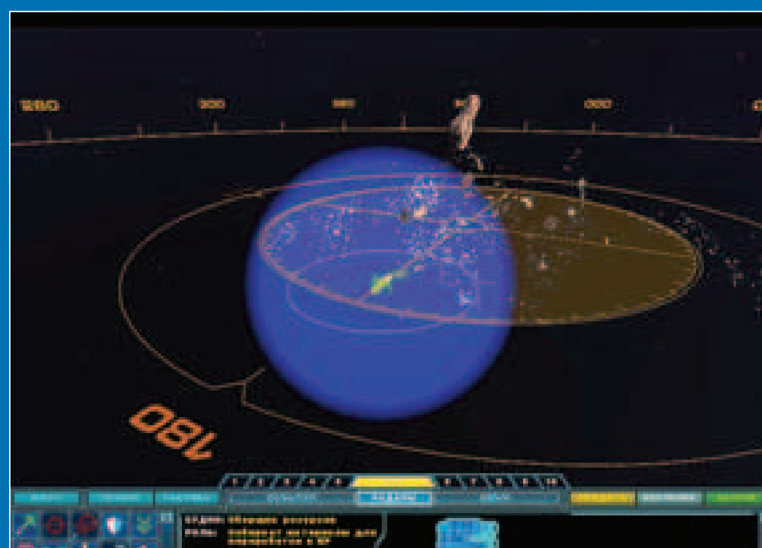


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Homeworld 2
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Relic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 750 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.games.1c.ru/

Резюме: Продолжение выдающейся космической RTS, во многом копирующее первую часть.



Homeworld увидела свет в 1999 году и показала миру, какой должна быть галактическая стратегия. Игра отличалась увлекательным сюжетом, стильными заставками, напряженным геймплеем, интуитивно понятным управлением и невероятной, невероятной по тем временам графикой. Продолжение появилось в прошлом году и оказалось той же самой игрой, лишь косметически подправленной. Отечественная редакция встречает нас отлично оформленным главным меню, которое сделало бы честь и оригинальной игре. Но в самих уровнях – сплошь трудности перевода. Складывается впечатление, что локализацией проекта занимались люди, не знакомые ни с первой частью, ни с космической тематикой вообще. Можно закрыть глаза на словосочетания типа «в Хиигару» (Хиигара – это планета, и правильно говорить «на Хиигару»), но некорректный перевод технических терминов до основанья рушит атмосферу галактического милитаризма. Carrier – «носитель»? Corvette chassis – «шасси корветов»? Mothership – «корабль-матка»? Флагман, база, хоть «круизер», но никак не «матка». В опциях есть загадочная «громкость пи». Но, несмотря на слабый перевод, мы не можем устоять перед очарованием разноцветного космоса и отличного геймплея. Наш выбор. ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. На дворе весна, а турниры проходят чуть ли не каждую неделю. В таком темпе команды все ближе и ближе подбираются друг к другу по уровню игры. Непобедимая Virtus.Pro на соревнованиях NPCL оказалась на втором месте, а доминирующий на протяжении нескольких месяцев Cooller еле-еле вошел в тройку на ASUS Winter Cup 2004. Данный расклад лишь подстегивает новичков тренироваться еще больше. Сегодняшний выпуск полностью посвящен чемпионатам. А на сладкое – знакомство с новой командой по Counter-Strike, состоящей из симпатичных девчонок.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS WINTER CUP 2004

27-29 февраля в клубе Flashback был разыгран ASUS Winter Cup 2004, уже четвертый турнир из серии, спонсируемой знаменитой компанией-производителем железа. За год был накоплен немалый опыт, и в этот раз соревнования получились самыми масштабными за всю историю кубка. 353 участника в номинациях Counter-Strike, Warcraft III и Quake III Arena – эта цифра говорит об определенном успехе проекта. Такой масштаб сопоставим разве что с национальным финалом WCG Russian Preliminary. Побороться за призы приехали все колоритные геймеры. Не хватало только команды M19, которая не смогла посетить чемпионат из-за питерской квалификации ESWC 2004.

Наиболее предсказуемым выдался турнир по **Counter-Strike**. Уже в который раз победу одержала Virtus.Pro. Помешать ей не смогла ни столичная ForZe, ни киевская DIOsoft. Только в финале «Виртусам» достойное сопротивление оказали екатеринбуржцы из iTs|Mega (13:9 на de_inferno).

Дуэльные состязания в **Quake III Arena** вышли куда напряженнее. До последнего момента не было ясно, кто же станет чемпионом. Ключевым матчем кубка стала полуфинальная встреча c58.Evil'a и знаменитого на весь мир Cooller'a. Менее опытный, но более подготовленный Evil не оставил бывшему чемпиону никаких шансов и победил (13:6 на ztn3tourney1). Поверженный Cooller попал в сетку лузеров, где сначала со скрипом одолел c58.jibo с футбольным счетом 1:0, а затем уступил минчанину Keeper'у в один фраг на pro-q3dm6. За 20 секунд до конца битвы проигрывающий бросился на поиски врага, но так и не смог найти его, в то время как белорус спрятался буквально в двух шагах от Cooller'a. В финале Keeper'a уже ждал разогретый Evil. Борьба завязалась лишь на первые пять минут, но к середине матча москвич завладел подавляющим преимуществом и заслуженно занял первое место.

Соревнования по **Warcraft III** собрали не очень много бойцов, но любой из них был достоин победы. Турнир был похож на русскую рулетку – кому повезло с жеребьевкой, тот и имел больше шансов попасть в число призеров. В беспощадной битве схлестнулись все сильнейшие стратеги. Тур за туром вылетали, казалось бы, непобедимые дуэлянты. Deadman (первое место на Battle.net), M19*Bigman (чемпион ESWC Russia 2003), Flash («золото» WCG 2003 Russian Preliminary) – все они оказались за бортом «заветной» тройки. Ну а победа досталась Ranger'у из Санкт-Петербурга (тому самому, выигравшему в сентябре кубок «Страна Игр. ИнфоКом 2003»). Неожиданно для многих питерец, пройдя долгий путь из «лузеров», в финале дважды одержал верх над Armor'ом. Финальные результаты ASUS Winter Cup 2004:

РЕЗУЛЬТАТЫ МАСТЕР-КЛАССОВ НА ASUS WINTER CUP 2004:

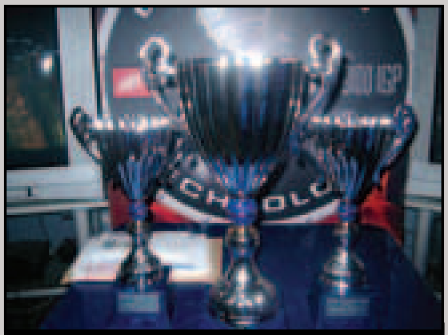
Клан ASUS*c58 против сборной Беларуси в Quake III Arena 4x4:
145:86 на cpm4;
131:107 на q3dm7;
191:81 на pro-q3dm6;
137:88 на q3dm14;
150:113 на ospdm5;
Итого: 5-0 в пользу россиян.

Counter-Strike 5x5:
1 место – Virtus.Pro – $1000 + пять видеокарт ASUS ATI 9600XT;
2 место – iTs|Megadrom – $600 + пять видеокарт ASUS ATI 9600XT;
3 место – Flashback – $600;
4 место – DIOsoft – $400;
5-6 места – ipG и GSC.Gameworld – по $200.

Quake III Arena 1x1:
1 место – c58.ASUS*Evil – $100 + видеокарта ASUS ATI 9800XT;
2 место – v4.Keeper – $150;
3 место – Cooller – $100;
4 место – c58.ASUS*jibo – $70;
5-6 места – Olympic.Madby, rC.Leon – по $40.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:
1 место – FM.Ranger – $300 + видеокарта ASUS ATI 9800XT;
2 место – vWeb.Armor – $350 + видеокарта ASUS ATI 9600XT;
3 место – xL^Pips – $200 + видеокарта ASUS ATI 9600XT;
4 место – Id-Karma.FM – $150;
5-6 места – M19*BigMan, vWeb.Flash – по $50.

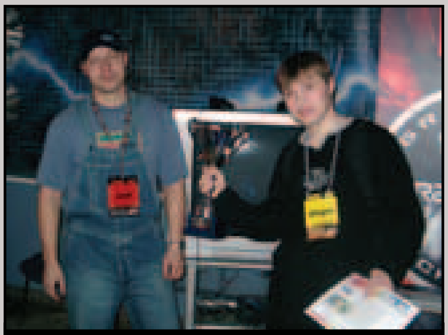
После парней на виртуальное поле битвы вышли представительницы прекрасного пола. Соревновались они не в длине ног и объеме талии, груди и прочих прелестей, а в Counter-Strike. Две команды, по пять девчонок в каждой. Принципиальнейший матч за звание сильнейших геймерш Москвы. Тактика и расчетливость p[L]atinum во главе с капитаншей Gaya'ей против сумасшедшего азарта и воли к победе сборной Flashback.female. Исход сражения решил последний раунд, в котором чуть сильнее были менее опытные, но заводные Flashback.female. ■



Кубки – самое ценное: в карман не положишь, но и на пиво не потратишь.



c58.Evil (в центре) – новая звезда на киберспортивном небосклоне.

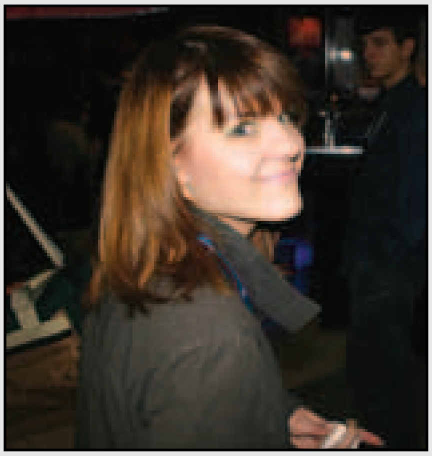


Между прочим, Ranger – один из сильнейших игроков за Нежить в мире.

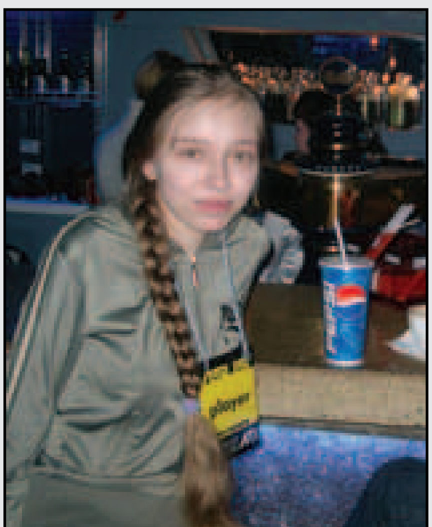
СЛОВО ГЕЙМЕРШИ

По завершении ASUS Winter Cup 2004 состоялся показательный матч между двумя московскими женскими командами по Counter-Strike. Зрелище, замечу, просто восхитительное. Десять милых дам, бросив своих кавалеров и дела насущные, уселись за компьютеры, взяли в руки мышки и занялись, в общем-то, сугубо мужским делом. Ибо нечасто встретишь девчонку, судорожно сжимающую «грызуна» в руках и напряженно высматривающую врага в экране монитора. Слово передается непосредственной участнице сражения.

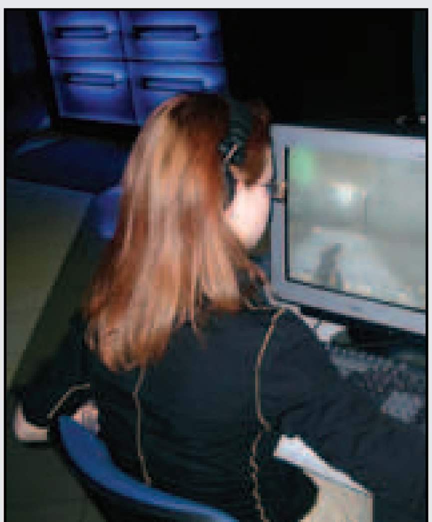
P[L]atinum*Gaya: Игра между девушками была названа одной из самых зрелищных на турнире. Исходя из личных ощущений, могу сказать, что мы не были готовы к противостоянию морально. Нервы сдавали не на шутку. Будучи одним из самых опытных игроков клана (стаж около 5 лет), я не смогла справиться со эмоциями и переживаниями. Наши основные ошибки: дезинформация о нахождении противника на карте, отсутствие слаженных командных действий. И, как ни банально, низкий уровень стрельбы вследствие недостатка опыта игры против представительниц прекрасного пола. Сказалась и чрезмерная уверенность в своих силах, а также бесстрашие в играх против мужских кланов (Virtus.Pro, forZe). Первая половина матча завершилась вничью. Бороться не на жизнь, а на смерть подстегивала бурная реакция зрителей, крики, аплодисменты из зала, раздававшиеся каждый раз, когда одна из команд выигрывала раунд. Отмечу отличные действия капитанши Flashback.female – Pachell'ы, показавшей действительно высокий уровень подготовки. Эта девушка стала своеобразным открытием турнира. Но вернемся к матчу. В нем было все: красивые фраги и тотальные ошибки, совершенно нелепые ситуации. Поражение стало откровением для нас по многим параметрам. Мы ощутили существенную разницу между игрой мужских и женских команд. Сделали выводы и приобрели опыт, что, надеюсь, со временем принесет плоды. От себя хотелось бы поблагодарить обе команды за блестящую игру, которая по-настоящему будоражила кровь. Такое может быть только в противостоянии женщин, переполненных до краев эмоциями. Именно после таких матчей внутри разгорается огонь и жажда победы, которая движет всеми нами!



Перевернув страницу, вы познакомитесь с командой **Flashback.female**, игравшей на ASUS Winter Cup 2004 под названием suRprise.



c58.Barbie – в отличие от своих коллег-геймерш предпочитает Quake III Arena.



Огненно-рыжая шевелюра одной из p[L]atinum - Венемы.

На нашем CD

Моды для Quake III Arena: OSP и Challenge Promode. Эксклюзивные демо-записи и риплеи с турниров ASUS Winter Cup 2004 и NPCL Open #3, ролики с VooDoo 4 Q3, Iongamers Ides of March, а также демоплеер Seismovision.

FLASHBACK.FEMALE - ОНИ И БОРЩ СВАРЯТ, И В COUNTER-STRIKE НАДЕРУТ

Flashback.female – команда креативных, амбициозных и уверенных в себе девушек, сделавших киберспорт неотъемлемой частью своей жизни. Они собрались вместе, чтобы играть и, конечно же, побеждать. Неудивительно, что их выбор пал на Counter-Strike, где командный дух и полное взаимопонимание превыше всего. На ASUS Winter Cup 2004 подругам представилась возможность сыграть показательный матч против p[L]atinum, очень известной и сильной команды. Flashback.female доказали серьезность своих намерений и победили. Главной же целью они считают продвижение российского женского киберспорта на международной арене и самоутверждение как команды. Кто же они, эти тайные воительницы? Попробуем разобраться. В этом нам поможет прелестная Гюнель, раскрывающая секреты своих подружек.

Лена Михайлова (19 лет), она же **Grafika** – наша опора, капитан и лидер, приложивший немало усилий для того, чтобы команда существовала. Мечты Лены связаны с игрой. Для нее, как и для большинства из Flashback.female, Counter-Strike – больше, чем простое увлечение. Grafika увлекается журналистикой – неплохо пишет, у нее бурная фантазия и непредсказуемый характер.

Женя Лавренко – aka **Dreamma** – милая девушка шестнадцати лет от роду. Учится в 10 физмат-классе. У нее много увлечений, в число которых входит: волейбол, теннис, степ. В общем, все то, что связано с активными видами спорта. Также в этот список попал и Counter-Strike. А свободное время Женя проводит со своим любимым человеком.

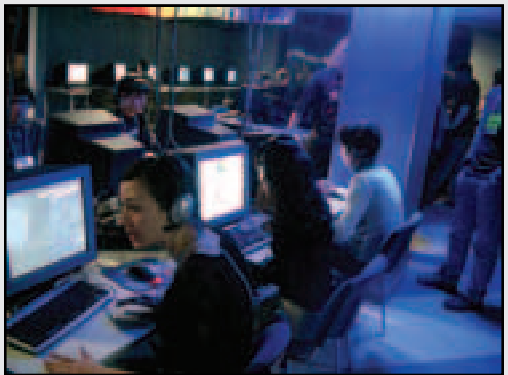
Алена Фульчагина (17 лет), в геймерской тусовке известна как **S1mona**. Наша королева красоты. Девушка серьезная, твердо нацеленная на победу и успех. Много времени проводит в клубе – ей это интересно и затягивает. Алена – «agressive girl», успевшая побывать в нескольких командах и поиграть плечо к плечу с парнями. В действиях всегда стабильна и серьезна.

Катя Морозова (18 лет) – игровой псевдоним **Fresh**. Высокая, смелая и целеустремленная. Всюду пытается успеть, ведет бурную жизнь, любит ходить на дискотеки, да и вообще обожает шумные компании. А еще Катя модель, поэтому всегда следит за своей фигурой.

Оля Пак (21 год), милая **Pachella**, живет в Новосибирске. Выездной игрок Flashback.female. Очень общительная и обаятельная девушка. Окончила университет по специальности экономист-менеджер. В свободное время играет в теннис, Counter-Strike, встречается со своим любимым человеком. Она многого успела добиться дома в Новосибирске, и мы все с нетерпением ждем, когда она приедет в Москву.

Марина Турчан (26 лет) или просто **eXistenZ**. «Онлайн-менеджер», дама, без которой команда не может обойтись, несмотря на то, что Экзи живет в Самаре. Она всегда находит информацию о предстоящих чемпионатах, очень отзывчива, любит внимание. Периодически пишет статьи в своей колонке на http://www.cyberfight.ru, стремясь привлечь внимание к Flashback.female.

Ну и осталась я, Гюнель Ахмедова, для вас можно Gu. Мне 19 лет, учусь на втором курсе Финансовой Академии при Правительстве РФ, буду бухгалтером. Пытаюсь все совмещать, пока выходит не очень. Времени катастрофически не хватает, его полностью поглотили учеба и игра в Counter-Strike. Но я всегда помню о тех, кто меня поддерживает. И рада, что теперь у меня появились настоящие подруги в лице команды Flashback.female. ■



fb.Grafika – как настоящий лидер, переживает больше всех.



Flashback.female на ASUS Winter Cup 2004, слева направо: Grafika, Gu, Fresh, Pachella, Dreamma.

РЕЗУЛЬТАТЫ NPCL OPEN #3.



13-14 марта в клубе VikaWeb завершился третий этап марафонского чемпионата NPCL Open Series. Турнир посетило огромное количество сильных игроков и команд. Приехала и знаменитая M19 из Санкт-Петербурга (на фото), но ей не удалось попасть в призовую тройку. Обидчиками питерцев стали ребята из Екатеринбурга, представляющие клан iTs|Mega. Последние на чемпионах WCG 2002 останавливаться не стали и буквально прошлись по всем своим соперникам до победного конца, скинув с верхушки пьедестала Virtus.Pro, считавшуюся непобедимой в России. В номинации же Warcraft III: The Frozen Throne особых сюрпризов не наблюдалось. Результаты NPCL Open Series #3:

Counter-Strike 5x5:
1 место – iTs|Mega (Екатеринбург) – 30000 рублей;
2 место – Virtus.pro (Москва) – 25000 рублей;
3 место – FM (Санкт-Петербург) – 20000 рублей.

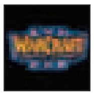
Warcraft III 1x1:
1 место – aT.Deadman.vWeb (Москва, Ночные Эльфы) – 15000 рублей;
2 место – Id.Karma-FM (Санкт-Петербург, Орда) – 12000 рублей;
3 место – Skendel[3D] (Санкт-Петербург, Орда) – 10000 рублей.

На диске к журналу вы найдете огромное количество демо-записей и риплеев с турнира.

БЛАГОДАРЯ ЯРКОМУ ВЫСТУПЛЕНИЮ НА «КУБКЕ АСУСА» ДЕВЧОНКИ ПОЛУЧИЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ТРЕНИРОВАТЬСЯ В КЛУБЕ FLACKBACK. ЧЕМ НЕ СТИМУЛ ДОГНАТЬ ЗАРВАВШИХСЯ ПАРНЕЙ?

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждут результаты турнира Intel Cyber Sport Cup (Латвия) и VooDoo 4 Cup (Беларусь), репортаж с российских отборочных Electronic Sports World Cup 2004, а также обзор новых карт для Warcraft III и Counter-Strike.

КИБЕРТУРНИРЫ 10 – 11 АПРЕЛЯ



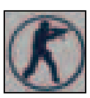
ТУРНИР ПО WARCRAFT III В МОСКВЕ (КЛУБ VIKAWEB)

10-11 апреля 2004 года;
Москва, клуб VikaWeb (ул. 1-ая Останкинская, д. 57, метро «ВДНХ», тел. 283-85-56);
Компьютеры: 50 штук P4 2.4 ГГц, видеокарта ASUS GeForce FX 5900 Deluxe и 40 штук P4 2.4 ГГц, видеокарта ASUS GeForce FX 5600;
Призовой фонд: $1500 ($400 для отборочных игр и $1000 на финальную часть соревнований);
Правила: дуэли, версия Warcraft III: The Frozen Throne 1.14b;
Система: Double Elimination;
Карты на турнире (вычеркивание): Lost Temple, Two Rivers, Plunder Isle, Gnoll Wood, Twisted Meadows, Tristal Glades, Turtle Rock;
Регистрация: Взнос за участие 200 рублей с человека. Число участников не ограничено. Организаторы обеспечивают питанием всех игроков, а также оплачивают иногородним участникам проезд и оказывают поддержку с проживанием.
Соревнования проходят в два этапа: в первый день состоится квалификация, в результате которой определяться пять финалистов. Они присоединяться к победителям предыдущих турниров серии (M19*Bigman, vWeb-Flash, FM.Ranger) и разыграют главный приз. Интересующие вопросы задавайте главному судье по электронной почте alex-kins@mtu-net.ru.



ТУРНИР ПО QUAKE III В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ (КЛУБ «ИМИДЖ.RU»)

11 апреля 2004 года;
Санкт-Петербург, клуб «Имидж.ru» (Измайловский проспект, д. 2, метро «Технологический Институт», тел. (812) 310-310-0);
Призовой фонд: составляет половину суммы от регистрационных сборов (1 место – 50% от взносов, 2 место – 30% от взносов, 3 место – 20% от взносов);
Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;
Система: Double Elimination;
Карты на турнире (вычеркивание): pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1, q3tourney2, hub3tourney1;
Регистрация: Взнос за участие 150 рублей с человека. Число участников не ограничено. Регистрация проходит с 10:30 до 11:30. Турнир рассчитан на новичков, поэтому сильнейшие игроки Питера к участию не допускаются (rC-Leon, rC-Dept и команда Img). Предварительная регистрация по электронной почте img_frozen_87@rambler.ru.



ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE В МОСКВЕ (КЛУБ «МИРЫ»)

11 апреля 2004 года;
Москва, клуб «Миры» (ул. Дубосековская, д.9 (напротив ДК МАИ), метро «Сокол» тел. 231-31-71 добавочный 190 или 191);
Проезд: метро «Сокол», далее трамваем №23 или троллейбусом №12, №70 до остановки «Пищевой и Авиационный институты»;
Компьютеры: 42 штуки Celeron 1.7 ГГц, память 256 Мбайт, видеокарта GeForce2 MX400 64 Мбайт;
Призовой фонд: составляет половину суммы от регистрационных сборов + грамоты;
Правила: команды 5x5, версия Counter-Strike 1.6;
Система: Single Elimination;
Карты на турнире (вычеркивание): de_aztec, de_dust2, de_cbble, de_inferno, de_train, de_nuke, de_prodigy;
Регистрация: Взнос за участие 900 рублей с команды. Начало турнира в 11:00. Предварительная регистрация и все вопросы по электронной почте Club-net@col.ru.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ICQ РАЗМНОЖАЕТ ВИРУСЫ

В марте по Сети распространился оригинальный вирус, использующий для «опосредованной» рассылки своих копий интернет-пейджер ICQ. Способствуя «размножению» вредителя, пейджер предлагает прогуляться на http://jokeworld.biz, сохраняя при этом полную работоспособность. Главные неприятности начнутся лишь после посещения пользователем «нехорошего» сайта, где, используя дыры в Internet Explorer'е, на компьютер попадет Java-вирус Bizex. Зараженная машина начинает слать лицам из листа контактов приглашения на этот хакерский сайт и таким образом круг замкнется...

Не стоит думать, что раз вирус не портит ICQ, то он безвреден. Bizex сканирует машину на наличие клиентов ряда популярных служб виртуальных денег (Web Money и других) и паролей к HTTPS ресурсам, а полученную информацию отсылает на удаленный сервер.

Через короткое время с начала распространения Bizex'а его опорный сайт оказался неработоспособным. Возможно, это лишнее доказательство, что вся эпопея с вирусом затевалась лишь затем, чтобы «по быстрому срубить капусту» и скрыться. Так это или нет, покажет время и появившиеся клоны Bizex'а. Мы же, памятуя о новом методе обмана, теперь будем всегда настороже при получении ссылки на неизвестный сайт от своих многочисленных ICQ-знакомых.

LINUX ОБОГНАЛ WINDOWS. УВЫ…

От хакерских атак чаще всего страдают Linux-серверы – таков результат анализа сетевой криминальной активности, проведенного в январе этого года компанией mi2g (http://mi2g.com) из Великобритании. На долю Linux пришлось 13,5 тысяч успешных атак (80% от общего числа), тогда как Windows-серверы были взломаны чуть более 2 тысяч раз. Нынешняя ситуация с безопасностью заметно отличается от прошлогодней. В 2003 году наиболее успешно взламываемой ОС была Windows. Смену лидера этой печальной статистики аналитики объясняют феноменом массового перехода на Linux правительственных учреждений и организаций многих стран при недостаточной квалификации обслуживающего персонала. С этим можно согласиться, поскольку наименее уязвимыми операционными системами оказались Mac OS и BSD, мало представленные в Интернете.

РОССИЯ – ЛИДЕР СЕТЕВОЙ ПОРНОГРАФИИ?..

«Любитель клубнички» редко задумывается о том, кто создал и поддерживает тот или иной «сайт для взрослых» в престижной зоне com и других доменах. Это может показаться невероятным, но многие из иностранных ресурсов на поверку оказываются... российскими. По крайней мере, так было заявлено исполнительным директором ECPAT International на недавней конференции, прошедшей на Украине (http://www.ecpat.net/eng/Ukraine.asp). По данным экспертов этой международной организации, борющейся с сексуальной эксплуатацией детей, около 50% всей порнографии поступает из стран СНГ. А более половины всех порнографических сайтов мира имеют российские корни. Увы, тот самый Интернет, что дает нам возможность играть и общаться, предоставляет криминальным дельцам отличные возможности для развития их преступного бизнеса...

DSL – ВЫБОР НОВОГО ВЕКА

В начале весны отраслевой консорциум DSL Forum (http://www.dslforum.org) гордо отчитался о новых успехах: число пользователей DSL-доступа в Интернет выросло в 2003 году на 28 миллионов, что обеспечило без малого удвоение абонентской базы. Всего счастливчиков, имеющих широкополосную и круглосуточную связь с глобальной Сетью, в мире теперь 63,8 миллиона.

Распределены они по странам весьма неравномерно. Китай, даже без учета Гонконга, обгоняет всех, он имеет наибольшее число DSL-абонентов – 10.95 миллионов. Япония с 10.27 миллионами на втором месте, США (9.12) – на третьем, а Южная Корея (6.43) и Германия (4.50) замыкают пятерку передовиков.

Если обратиться к Восточной Европе, куда, собственно, и

ЧЕРВЕЙ ВЫЖГУТ «ЖЕЛЕЗОМ»

AMD внедрила в процессоры Athlon 64 и Opteron новые функции и выпустила специализированный сетевой процессор Alchemy Au1550. Все это для помощи ОС Windows XP в борьбе с интернет-червями и компьютерными вирусами. Совокупная «железно-софтверная» защита должна напрочь обезоружить хакеров, любящих использовать «ошибку переполнения буфера» для взлома защиты и запуска на исполнение вирусов и червей. Увы, все это заработает в полную силу лишь после обнародования Майкрософтом Service Pack 2 для Windows XP.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...Создатели червей Bagle, Mydoom и Netsky объявили друг другу настоящую войну. Мало того, что каждая новая версия вирусов содержит угрозы в адрес конкурентов, так еще и черви Netsky в случае обнаружения, например, Mydoom пытаются удалить его, внося изменения в реестр ОС.

...Из-за ошибки персонала лондонского офиса британским клиентам известной антивирусной компании F-Secure был в массовом порядке разослан вирус Netsky.B.

...В марте этого года в России впервые было принято судебное решение, по которому компании «Мегасофт» пришлось отвечать за сообщение, написанное пользователями на форуме ее сайта: выплатить штраф и опубликовать опровержение.

...За отправку с чужого электронного адреса писем нецензурного и оскорбительного содержания аспирантку Барселонского университета приговорили к штрафу и двум годам тюрьмы (условно).

...Согласно решению Европейского Парламента, направленному на борьбу с интернет-пиратством, правоохранительным органам разрешено проводить рейды по домам и описывать имущество тех пользователей Интернета, которые незаконно скачивают музыку.

...В этом году исполнилось 10 лет со дня рассылки первого спама в конференциях Usenet – это было приглашение поучаствовать в лотерее на получение американских Green Cards.

FREEWARE DOWNLOAD

CINEBENCH 2003

ftp://ftp3.maxon.net/pub/benchmarks/cinebench_2003.zip

Мощная утилита тестирования производительности графической подсистемы компьютера, основанная на пакете CINEMA 4D. Достоверность результатов обеспечена поддержкой OpenGL, многопроцессорных систем и Intel Hyper-Threading. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 17350 Кбайт
10

«СООБЧА»

http://www.zipsites.ru/computers/soobcha/soobcha071204.exe

Не программа, не утилита и не игра. В архиве полная версия сайта, скомпонованная для удобного оффлайнового просмотра. Сайт очень полезен – тысячи ответов на вопросы геймеров. Наш подарок тем, кто пока не имеет Интернета. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 4000 Кбайт
8

FRAPS 2.0.0

http://www2.fraps.com/FRAPS200DEMO.EXE

Универсальная утилита для DirectX/OpenGL игр. Она сообщит пользователю точное значение FPS (а не те «реальные» цифры, что выдают сами игры). Снимет скриншот, а также видеоролик (со звуком!) игровых событий в формате AVI. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 192 Кбайт
8

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

В этот раз каждый найдет себе мини-игру по вкусу. Мы подобрали и быстрый многопользовательский FPS, и неспешный (на 4-5 часов) симулятор, и неплохую офисную игрушку…

HIGHGROW

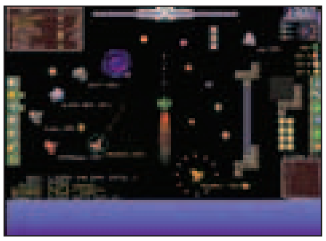
http://www.rastamans.com/software/highgrow.zip



Симулятор парника для выращивания кое-каких нехороших растений. Для посадки доступно 30 видов семян. Множество контролируемых параметров: температура, освещение и прочее, вплоть до кислотности почвы. Must have всем, кто собирается что-то вырастить, но не имеет опыта... ■

SUBSPACE: CONTINUUM

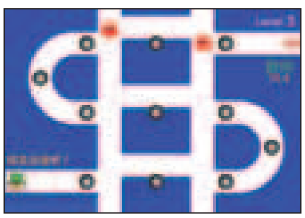
http://beginners.subspace.net/downloads/continuum.zip



Старейший (с 1995 г.), но от этого не ставший менее азартным многопользовательский 2D-шутер. Редкий случай: геймеры выкупили у Virgin права и с 1998-го развивают игру самостоятельно! Новейшая версия клиента поможет попасть на серверы с тысячами игроков со всего мира. ■

MONEY GAME

http://www.liveinternet.ru/valez/pingu2.swf



Игра от китайских программистов. Тащим колобок по лабиринту, напоминающему доллар, а по дороге собираем шары, за которые и начисляются бонусные очки. Это непросто – впереди немало монстров, лабиринт начнет распадаться на части, а за его границу-то выходить нельзя... ■

FREEWARE DOWNLOAD

ESCO WALLPAPER CHANGER 3.2.0

http://members.rogers.com/aegorov/files/eswpchgr.exe

Лучший менеджер обоев рабочего стола. Графические файлы более чем 12 форматов могут загружаться с диска, из Интернета, со сканера или цифровой камеры. Есть масштабирование, рукописные заметки, календарь и другие функции. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 749 Кбайт

10

LS_CDRUN

http://soft.lirik.ru/download/LS_CDRun_Setup.rar

Программа создания окна автозапуска для CD-дисков. Полностью настраиваемый интерфейс – фоны, логотип, заголовок, меню, цвета и шрифты. Все настройки задаются через ini-файл. Описание пунктов меню делается в формате html. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1345 Кбайт

9

входит Россия, то картина окажется далеко не столь впечатляющей. При безудержном росте DSL-подключений (на 267% в год!..) общее число абонентов оказывается весьма небольшим. В лидерах Польша и Венгрия – 144 и 111.5 тысяч пользователей. Увы, наша страна даже не попала отдельной строкой в отчет DSL Forum'a, по-видимому, настолько малы достижения. Впрочем, перспектива у России есть – наши провайдеры сегодня предлагают DSL по весьма конкурентоспособным, даже по сравнению с dial-up'ом, ценам.

Напомним, что страна считается «массовым рынком DSL», если эту технологию поддерживает не менее 20% всех телефонных линий. Пока эту планку перешагнули лишь Южная Корея (27.7%) и Тайвань (21.4%).

ПОЗНАКОМИТЬСЯ В РУНЕТЕ

«Глас Рунета» (http://www.voxru.net) завершает тотальное исследование популярности различных способов знакомства и общения в нашем сегменте Всемирной Паутины. Вот самые интересные результаты.

Отвечая на вопрос, можно ли влюбиться «через Сеть», аудитория разделилась на три почти равные части: верящих в заочную любовь, пессимистов и не определившихся. При этом «на реальную встречу с виртуальным(-ой) знакомым(-ой)» готовы 50% интернетчиков, а еще 34% – сомневаются, но не отвергают. Выходит, хоть и не верим в заочную любовь, а надеемся!..

Увы, судя по ответам на вопрос о «реальных результатах сетевых знакомств», на многое рассчитывать не стоит. 48% познакомившихся просто обменялись фотками или ведут переписку «в рамках приличий», 18% встретились, но «разочаровались друг в друге». 5% ограничились «бурным виртуальным романом» и лишь 28% обрели «незабываемое приключение», встречаются регулярно или поженились!

И вы так хотите? Тогда знайте, что самые «рабочие» средства знакомства – это e-mail, ICQ, форумы и различные веб-чаты (читайте следующий материал рубрики и все поймете...). А наименьший шанс встретить любовь имеют те, кто общается и играет в MUD'ах или пользуется экзотическими интернет-пейджерами типа PalTalk и AIM.

СЕРВИС ПО ПОДБОРУ СОБУТЫЛЬНИКОВ

Совершенно сногсшибательная идея, как полагает английская газета Sun, посетила Марка Пейна после того, как он переехал в другой город. Старые друзья, с которыми он привык сидеть в пабе, остались далеко, а новых, да еще в Англии, завести непросто. Поход в видео-салон, где толклись столь же несчастные одиночки, неожиданно привел к мысли, что надо делать. Марк открыл сайт «по подбору собутыльников» (http://www.drinkingbuddys.co.uk) и дело пошло - через пару дней он сидел в компании из 12 пьянчужек, включая одну леди!

Отдадим должное английской предприимчивости. Пейн не потряз в пьянстве, а превратил сайт в доходный бизнес. Регистрация теперь стоит у него почти $10, а народ так и валит знакомиться. Есть на что посидеть в баре... ■

УМНЫЕ НОВОСТИ

...Из-за обилия спама с поддельными обратными адресами в домене .ru, фильтры американского кабельного провайдера Comcast более чем на сутки заблокировали электронную переписку с Россией.

...В 2003 году в мире появилось 130 млн. новых пользователей Интернета, а в общей сложности в Сеть имеют доступ 620 млн. человек, или почти 10% населения Земли.

...Количество широкополосных подключений по кабелю, оптоволокну и через DSL в 13 развитых странах мира впервые превысило количество подключений по телефонным линиям.

...До 40% интернетчиков видят в своих сетевых знакомых прежде всего друзей или единомышленников. 22% – объект для романа, а еще 20% – просто потенциальных деловых партнеров.

... Больше всего на рекламу автомобилей в США тратит Volkswagen – почти $1436 в расчете на один автомобиль. В первой пятерке также Nissan – $1352, Mazda – $1179, Mitsubishi – $1035 и Toyota – $932. Самые продаваемые машины в США – Toyota, Honda, General Motors и Ford.

Reuters (http://www.reuters.com), KM.Ру (http://www.km.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org)

СТАТЬ ЧАТЛАНИНОМ...

Многие считают, что популярность чатов прошла свой пик и теперь идет на убыль. Да, такое развлечение появилось довольно давно, но это не значит, что оно потеряло признание. Наоборот, у подобных ресурсов открылось «второе дыхание».

«ЗА» И «ПРОТИВ»

С английского chat переводится как беседа или дружеский разговор. И в самом деле, если дома одиноко и ты скучаешь, почему бы не пообщаться в веселой компании новоиспеченных интернет-друзей.

В чем секрет успеха чатов? Во-первых, это отличное средство скоротать скучные часы или даже дни. Во-вторых, для участия в чате в большинстве случаев не нужно устанавливать какое-либо ПО, так как все происходит в окне браузера. В-третьих, такой вид общения достаточно «быстрый», безопасный для компьютера, а само общение идет в реальном времени. Наконец, чаты позволяют не ограничивать свою фантазию: здесь можно чувствовать себя и «принцем», и «золушкой». И самое главное, беседовать разрешается анонимно, скрывшись за сетевым псевдонимом (ником).

Теперь о грустном. Чаты сегодня множатся с чудовищной быстротой, ведь каждый может завести собственный сервер для общения, и совершенно бесплатно. В результате у многих «едет крыша» и в чате могут стоять «трехэтажные маты», процветать сексуальные домогательства и прочие безобразия. Именно поэтому довольно трудно из всей массы чатов выбрать «хорошие», с трудолюбивыми блюстителями порядка – модераторами.

АДРЕСА И ЯВКИ

Все мы помним, что именно способность общаться отличает человека от обезьяны. Значит, надо «выходить в свет». Для начала определитесь, чего хотелось бы: пофлиртовать, познакомиться для реального общения, поругаться с геймерами, мило пообщаться с интеллектуалами и так далее. От этого будет зависеть конечный пункт назначения. Ну а наши предложения – перед вами...

XCHAT.RU

Интернет: http://www.xchat.ru/
Оценка: 8



XChat.Ru – один из многих «универсальных» чатов, большинство из которых не могут похвастаться столь же смелым дизайном. Чат создан для любителей общаться в тихой обстановке. В беседе одновременно участвуют не более 10-12 человек. Модераторы тут неплохие, за порядком следят. А для самых буйных есть отдельная комната «Беспредел». Кроме нее есть еще две: «Главная» и «Интим». В последней обстоятельства могут развиваться непредсказуемо: рассчитывали пообщаться в Сети, но ситуация вышла из-под контроля и дела закрутились... Я вас предупреждал!

Увы, за дизайн приходится платить скоростью, которая явно невелика. О маленьких глюках (типа пропадания окна с диалогами) в процессе общения умолчим.

THECHAT.RU – МЫ НАУЧИЛИ МИР ОБЩАТЬСЯ

Интернет: http://thechat.ru
Оценка: 7

Более скромный, по сравнению с XChat.Ru, дизайн дает значительный прирост в скорости. theCHAT.RU относится к чатам, где беседуют «ни о чем» (но от этого он спокойнее не становится...). А поскольку такое состояние души бывает у людей довольно часто, то и народу тут собирается прилично. Впрочем, большинство – постоянная аудитория (напомню, theCHAT.RU – частный проект), поэтому если помаленьку не «влиться в общество», будет скучновато. Развеселить не сможет даже уйма смайликов, что находится в базе чата. Но при правильном подходе к «чатовцам» можно многого добиться... В общем, новичкам не советую.

От чатов «общего» профиля перейдем к специализированным. Например, знакомства и флирт!

SEXYCHAT.RU

Интернет: http://sexychat.ru/
Оценка: 8

Розовые тона как нельзя лучше подходят для таких мест. Обстановка на SexyChat.ru романтичная и непринужденная, а контингент «чатовцев» непостоянный. Потому не удивляйтесь, если сразу после входа в чат вас пригласит в «Приват» какая-нибудь «SexBaby». Окошко «приватного разговора» доступно лишь двоим: вам и собеседнику. Эта функция как нельзя лучше подходит для флирта, какового на этом сервере в избытке.



УЛЫБНИТЕСЬ, ВЫ В ЧАТЕ!..

Часто в чатах можно встретить непонятный набор символов, типа :-) или, наоборот, прикольные gif'ы (анимацию или просто «рожицы»). Все это называется смайликами (от английского smile – улыбка), и они призваны подчеркнуть эмоции говорящего. Существует множество комбинаций символов (в некоторых чатах они сразу превращаются в картинку, в других так и остаются набором символов), среди которых знакомые многим «:)», «:(« и так далее. Не забывайте выражать свои эмоции!

FORUMS

Изначально форумы были задуманы как средство сетевой технической поддержки. Человек оставляет на сайте вопрос, а при очередном посещении странички получает ответ. Со временем форумы эволюционировали в отдельный вид общения. Тут обычно более спокойная обстановка и, что важнее, форумы менее «глючные», нежели чаты. Кроме того, на форуме можно почерпнуть много полезной информации. Так что если общение в реальном времени вас утомляет – ищите подходящий форум...

KALI

Кроме веб-чатов существуют специальные «чат-клиенты», которые нужно скачать и установить. Старейший пример – игровая система Kali. С ее помощью можно не только общаться в чате, но и играть по Интернету. Программа платная – $20 за пожизненный доступ (подробности на http://www.kali.net). В Kali более 400 серверов во всех частях света, в том числе и в России (Peterlink). А если владеете английским, то смело можете рвануть «на Запад». Веселье гарантированно!

На SexyChat.ru также есть разные примочки: можно изменить шрифт сообщения, смайлики представлены не только желтенькими мордашками, а есть и обнаженная девица, и подмигивающие глазки. И это никак не сказывается на скорости работы чата, которая на должном уровне. Молодцы! Единственно замечание – в милый дизайн никоим образом не вписываются назойливые, громадные банеры...

Если знакомства и флирт достали еще в реальной жизни, то самое время перейти на добротный игровой чат. Угадали на какой?..

GAMELAND CHAT
Интернет: http://chat.gameland.ru/login?chat=gameland
Оценка: 9

Чат любимого издательства выделяется среди других по нескольким причинам. Во-первых, аудитория – в основном геймеры и читатели наших журналов. Недостатка в собеседниках (сравните, например, с http://www.igromania.ru/?chat) не бывает. Во-вторых, скорость чата, который на новом движке работает теперь, как швейцарские часы. Дизайн, естественно, фирменный под стать всему сайту. Готов и покритиковать – немного фантазии в оформлении столь веселого места, как чат, проявить стоило бы. Да и модераторы могут работать активней. Но факт остается фактом, тут вы весело проведете время в компании новых и старых друзей-единомышленников...

ЭПИЛОГ

Теперь пара важных моментов. Первое: чатов в Рунете бесчисленное множество, и многие из них на любителя. Часто – на очень необычного любителя. Так что не теряйте бдительность, что-то не нравится – сразу уходите! В этот обзор попали, как я надеюсь, наиболее универсальные и интересные ресурсы, которые приглянутся большинству. Не спорю, многие читатели уже нашли для себя «родной» чат, но от попыток разнообразить жизнь отказываться не стоит.

Второе. Отдельно хочу отметить чат игрового сервиса Kali. Здесь каждый найдет собеседников по душе. Мне, например, было очень интересно (и смешно одновременно) беседовать с американцами о менталитете русского «Иванушки». На мой пристрастный взгляд, Kali – это наиболее интересное место для интернет-общения геймеров... ■



УГОЛОК НОВИЧКА

В: Поздно вечером я могу использовать две телефонные линии (свою и тайком соседскую...). Я знаю, что в принципе можно удвоить скорость связи, используя два модема. Какую программу или что еще мне для этого надо?

О: Ну, во-первых, неплохо бы все-таки получить разрешение соседей на подключение к их линии. Если этот вопрос улажен, то при версии операционной системы не ниже Windows 98, никаких дополнительных программ не требуется – multilinking (параллельная работа каналов связи) в ней уже предусмотрена. Необходимо только установить все модемы так, чтобы система их «видела». Затем в папке «Удаленный доступ к сети» в свойствах соединения с провайдером найди закладку «Подключения» и укажи (кнопка «Добавить») второй модем как дополнительное устройство. Затем третий, четвертый и пятый модемы – сколько есть... Не забудь и про другую информацию – соответствующие телефоны и т.д. Кстати, провайдер должен поддерживать режим «параллельной работы» пользователя и, скорее всего, такая связь для многих ISP'ов обойдется дороже одноканальной.

Есть и кое-какие программы (шлюзы), позволяющие одному компьютеру использовать несколько каналов связи с Интернетом, которые есть у «соседей» по сети (и наоборот – «повесить» много машин на одну линию). Попробуй, например, утилиту MidPoint или аналогичную, которые позволяют объединить от 2 до 16 модемных каналов (без разрешения провайдера!..) для использования одним компьютером.

В: Давно мечтал о создании клана, и вот теперь он у меня есть! А что за клан без собственного интернет-ресурса?! Нашел в одном из старых номеров «Страны Игр» список бесплатных хостингов, где можно опубликовать веб-страницу. Зарегистрировался, после чего, войдя как зарегистрированный пользователь, нигде не нашел и намека на то, как издать свою страницу? Я чайник по использованию Интернета и прошу помощи...

О: Что ж, свой клан – отличное начало сетевой жизни. И, если опыта пока маловато, стоит устроиться на более дружественном к новичкам сервере. Например, на http://www.boom.ru – доступной и интуитивно понятной хостинговой системе. После создания аккаунта тут можно сделать страничку буквально за 30 минут, используя готовые шаблоны. Конечно, такая страничка получится весьма обычной (по форме, но, возможно, не по содержанию...), но ничто не мешает впоследствии изменить ее по своему вкусу. На сайте куча инструкций и отзывчивая служба поддержки, так что, думаю, проблем больше не возникнет.

В: Пытался скачать ICQ с их родного сайта, но он не рунетовский, и скорость загрузки была 700 байт/с. К тому же связь с сервером постоянно обрывалась... Наверное, когда у нас ночь, у них там день, поэтому такая скорость. Сообщите мне, пожалуйста, адреса в нашем родном Рунете, где можно быстро скачать ICQ.

О: Низкая скорость загрузки файлов с зарубежного сайта не обязательно является только лишь следствием физической удаленности пользователя от сервера. Проблемы могут возникать намного ближе – у провайдера (перегруженный канал с малой пропускной способностью), модема (неудачная модель, неверная конфигурация и т.д.) или на телефонной линии (шумы, импульсные помехи...). Но, по большому счету ты, конечно же, прав: как правило, скорость связи с серверами Рунета намного выше, чем с зарубежными. Поэтому решение найти нужную программу в российской части Интернета совершенно верное, тем более что многие популярные иностранные файловые архивы имеют зеркала на отечественных сайтах. В поисках ICQ и других программ можешь, например, заглянуть на зеркала TuCows в Москве (http://tucows.rinet.ru) или Ижевске (http://tucows.udm.ru/index.html). Все они идентичны оригинальному архиву TuCows в Канаде и отличаются лишь количеством обновлений (синхронизаций) за день (соответственно, от более шести до всего лишь одного раза в день) и, конечно же, скоростями связи с твоим модемом...

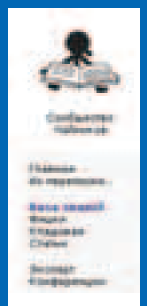
Задать вопрос можно на форуме «Страны Игр» или прислать на dolser@gameland.ru. ■

САЙТ НОМЕРА

«Сообщество Чайников» (http://soobcha.ru)

«...Под словом «чайник» понимается не только начинающий пользователь. В принципе любой человек, даже искушенный профи, всегда остается «чайником», ибо и у него, как и у всех, время от времени возникают вопросы...»

А на вопросы положено отвечать – «Сообщество чайников» только в онлайне имеет более 5700 ответов для начинающих и опытных пользователей о компьютере, программировании, играх, об Интернете и многом другом. А еще примерно 9000 ответов есть на компакт-дисках, которые распространяет сайт. Из общего ряда «Сообщество Чайников» выделяет не только оперативность и тематическая «всеядность». Ряд услуг делают сервис «СообЧа» эксклюзивным. Например, «Эксперт» – система e-mail взаимопомощи, благодаря которой автоматически вопрос попадет к нужному эксперту, а его ответ немедленно вернется в почтовый ящик. Или «Фишки» – постоянно пополняемая коллекция приемов работы, приколов и прочих штучек, которые можно вытворять с персональным компьютером.



ЗАГЛЯНИТЕ К НАМ В ГОСТИ

Сайт Gameland Online (а также все интернет-проекты нашего издательства) обрел наконец-то новый, удобный, современный движок форума! Именно этого вы всегда ждали! Удобная система регистрации, возможность добавлять собственноручно изготовленные аватары и заранее задавать подписи – все как положено.

Видавшие виды поклонники сетевого общения не будут дезориентированы – основные элементы интерфейса выполнены в том же стиле, что и у популярных движков phpBB или Invision, и можно очень быстро разобраться, что к чему. Однако наша система построена на технологии ASP и имеет дополнительные, очень полезные функции, использующие возможности платформы Windows: в частности, возможность форматировать текст, не прибегая к использованию html-тэгов или BB-кодов.

Если раньше на наш форум иногда забредали асоциально настроенные личности и успешно флудили (естественно, пока не приходил злой модератор), то сейчас попытки сделать себе и всем гадость пресекаются автоматически. За порядком на форумах следят как редакторы журналов и сайта, так и добровольцы, одним из которых может стать любой наш читатель. Если вас такое занятие не прельщает, можно просто зайти и пообщаться с работниками «Страны Игр» и других игровых журналов нашего издательства. Мы своевременно отвечаем на все вопросы, оперативно реагируем на критику и с радостью выслушиваем все, даже самые безумные предложения по улучшению качества наших статей. Постоянный адрес нашего форума (можете заходить туда напрямую, минуя сайт) – http://forum.gameland.ru. ■

ЯКУДЗА НЕ ДРЕМЛЕТ

Популярный сайт Video-Fenky опубликовал (http://www.video-fenky.com/archives/000188.html) занятную заметку о судебных разбирательствах печально известной компании Aruze (в свое время она поглотила и чуть было не уничтожила SNK) с японской прессой. Поводом для него послужила статья о том, что производитель игровых автоматов пачинко злостно уклоняется от уплаты налогов.

Не стоит считать, что Aruze давно уже перестала быть интересной геймерам. Ведь компания профинансировала разработку Shadow Hearts II (http://www.shadowhearts.net/), перспективной JRPG, и стремится расширить свое присутствие на рынке видеоигр. А ставшая в последние месяцы широко известной Sammy свои доходы пополняет отнюдь не только за счет популярных файтингов серии Guilty Gear – именно игорный бизнес (к чему в Японии принято относиться без особого восторга) позволил ей найти средства для покупки крупного пакета акций Sega. Следует также понимать, что уход нескольких известных разработчиков и топ-менеджеров из последней – реакция именно на уже сложившийся отрицательный имидж производителей пачинко. Sammy же активно вкладывает деньги в «правильные» игры – не так давно в Лос-Анджелесе была создана команда Sammy Studios, увеличены расходы на аркадные проекты (использующие платформу Atomiswave), не следует забывать и о файтинге Guilty Gear Isuka. Все это можно лишь приветствовать, но авторы Video-Fenky задаются вопросом: а откуда берутся деньги? Не занимаются ли обе компании легализацией доходов пресловутой якудзы? Что ж, предполагать можно что угодно, но дело об уплате налогов компания Aruze в суде высшей инстанции выиграла, после чего и учинила иск газете, опубликовавшей информацию о якобы имевших место нарушениях. За дальнейшим развитием событий следите на http://www.video-fenky.com! ■



КОНСОЛИ ЗАХВАТЫВАЮТ СЕТЬ!

Объединение двух популярнейших игровых порталов, GameSpy и IGN, оказалось далеко не самой громкой сенсацией на рынке online-журналов. Появилась информация о том, что Sony, Nintendo и Microsoft совместно разрабатывают новый стандарт HTML, рассчитанный исключительно на просмотр с игровых консолей. Зарезервирован и новый домен первого уровня – .console. Предполагается, что с осени 2004 года практически все популярные сетевые журналы, посвященные видеоиграм, перейдут на новые адреса, а их движки будут использовать вышеуказанную технологию. Те сайты, где существуют разделы, посвященные PC, либо оформят их как отдельные проекты, либо откажутся от поддержки этой платформы вовсе. Российские игровые порталы пока отнеслись к новинке настороженно, но ходят слухи, что уже начался поиск HTML-верстальщиков, готовых в любой момент взяться за модернизацию. Дело в том, что лидеры индустрии планируют материально поощрять сторонников своей идеи и наказывать (например, снятием рекламы) уклоняющихся. ■

[PC] UNREAL TOURNAMENT 2004

Во время игры нажмите клавишу [TAB] для вызова консоли и наберите один из читов:
God – режим бога;
Amphibious – возможность дышать под водой;
Fly – режим свободного полета;
Ghost – режим прохождения сквозь стены;
Walk – вернуться в нормальный режим;
Invisible – включить режим невидимости;
Teleport – переместиться в точку прицела;
AllAmmo – получить патроны для всех видов оружия;
Allweapons – получить все оружие;
SkipMatch – выиграть текущий поединок;
LockCamera – зафиксировать положение камеры;
FreeCamera – сбросить положение камеры;
ViewBot – показать ботов вашей команды;
ViewFlag – показать бойца, несущего флаг;
ViewPlayer – зафиксировать камеру на конкретном игроке;
SetGravity – изменить гравитацию;
SetJumpZ – изменить высоту прыжков;



SetSpeed – изменить скорость игрока на суше и в воде.

[PC] STORM ANGEL

Войдите в главное меню игры и напечатайте указанные коды:
cheat – разрешить ввод кодов;
fps – показать количество кадров.



[PS2] SOUL CALIBUR 2

Скрытые персонажи.
Чтобы получить Cervantes, необходимо пройти Weapon Master Chapter 3.
Чтобы получить Beserker , пройдите Weapon Master Subchapter 1, Extra Mission.
Чтобы получить Seung Mina, пройдите Weapon Master Chapter 6, Stage 3.
Чтобы получить Sophitia, пройдите Weapon Master Chapter 4.
Скрытые режимы.
Extra Arcade Mode:
Пройдите игру в режиме Arcade Mode один раз.
Extra Practice Mode:
Пройдите Weapon Master Chapter 1, Stage 1.
Extra Survival Mode:
Пройдите Weapon Master Chapter 6, Stage 5.
Extra Survival Mode (Extreme Mode):
Завершите Extra Chapter 2, Stage 2.
Extra Survival Mode (Death Match Mode):
Завершите Subchapter 4, Stage 3.
Extra Survival Mode (Standard Mode):
Завершите Chapter 6, Stage 5.
Extra Team Battle Mode:
Пройдите игру в режиме Team Battle.
Extra Time Attack:
Пройдите Weapon Master Chapter 5, Stage 1.
Extra Versus Mode:
Пройдите режим Extra Arcade один раз.
Extra Weapon Master Missions:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3.
Дополнительные видеоролики.
Weapon Master ending movie:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3 Extra.
Weapon Master opening movie:
Пройдите Weapon Master Chapter 10, Stage 3.

[PC] TUROK EVOLUTION

Нижеуказанные команды вводятся в меню Cheats:
MADMAN – бесконечные патроны;
SELLOUT – выбор этапа;
SLLEWGH – неуязвимость;
TEXAS – все виды оружия.

[PC] TWO THRONES

Во время игры нажмите клавишу [TAB] для вызова окна ввода команд и активируйте следующие читы:
stefanrehn – режим Play Like A God;
utopia – все восставшие побеждены;
svensk – запретить AI объявлять войну;
richardnice – получить 1000 очков за победу;
richardbad – потерять 1000 очков;
manunited – получить 50000 долларов;
aik – потерять 50000 долларов;
dimmuborgir – убрать туман войны.

[PC] EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и активируйте нижеследующие коды:
republicans – 1000 единиц золота;
call buggy – 1000 единиц продовольствия;
get stonesd – 1000 единиц камня;
beaver – 1000 единиц дерева;
blue folder – убрать все источники ресурсов с карты;
shock and awe – выиграть миссию;
weak and ukraine – проиграть миссию.



[PC] ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM

В директории с игрой найдите файл autoexec.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. В конце документа впишите следующую строку: wirbelwind. Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), дабы вызвать консоль и активируйте представленные коды:
i_am_an_alien 1 – все юниты становятся прозрачными;
getitem x – получить предмет, где x – его номер;
setxplevel x – повысить уровень всех членов группы на указанную величину;
cheat_showall 1 – показать всех врагов;
godmode 1 – неуязвимость вашей команды.
Примечание: цифра 1 – включает выбранный код; 0 – отключает его действие.

[PC] SECRET SERVICE: SECURITY BREACH

Вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и введите читы:
GOD 1 – режим бога;
UAMMO 1 – бесконечные патроны;
GHOST 1 – неуязвимость;
FLY 1 – режим полета;
NOCLIP 1 – режим прохождения сквозь стены.

[PC] AQUANOX 2: REVELATION

Запустите игру с опцией -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice в командной строке. Во время игры используйте указанные ниже клавиши для получения соответствующего эффекта:
[F7] – режим бога;
[F8] – режим неуязвимости;
[F10] – завершить миссию;
[F12] – провалить миссию.

[PC] SKATEBOARD PARK TYCOON 2004

Во время игры напечатайте одну из следующих команд:
iamacheater – включить режим ввода читов;
[CTRL]+[M] – получить 10000 долларов;
[ALT]+[S] – получить группу скейтеров;
[ALT]+[C] – увеличить практику скейтеров.

[PC] TAXI RACER NEW YORK 2

Вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда) и введите коды:
ADDCASH – получить дополнительные деньги;
NEXTMISSION – завершить миссию;
FAILMISSION – проиграть миссию;
ROCK – режим бога;
GIMMEALLMISSIONS – режим круиза;
FREECAM – режим свободного полета;
JUMP – подпрыгивающие машины;
SPEED – увеличение скорости машины;
TELEPORT – перенести машину в случайное место на карте;
CAMERAEDITOR – изменить положение камеры;
EXIT – выйти из игры.

[PS2] ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

1. Бессмертие
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления ▶ и [L3], после чего нажмите △.

2. Максимальный урон врагам
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления ▶ и [L3], после чего нажмите ○.

WORMS: ARMAGEDDON

1. Веселые буквы



Чтобы увидеть это пасхальное яйцо, необходимо изменить текущую дату на 17 число любого месяца. Если начать игру именно в этот день, после всех начальных роликов и заставок, которые, кстати, необходимо досмотреть и дослушать до конца, буква O в слове Worms сменится на забавную рожицу, которая будет подозрительно коситься в вашу сторону и издавать странные звуки.

TOMB RAIDER: CHRONICLES

1. Послание от разработчиков

Откройте директорию, в которой установлена игра, найдите файл PCTomb5.exe в любом текстовом редакторе, например, Microsoft Word. Отыщите строку, начинающуюся с надписи Tomb Raider IV. Сразу после названия игры вы сможете прочитать послание одного из создателей игры Ричарда Флауэра (Richard Flower), которое тот оставил всем фанатам серии Tomb Raider.

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

1. Секретный уровень

Для того чтобы попасть на дополнительный уровень, вам необходимо пройти Cold War Crisis на самом высоком уровне сложности. После окончания игры не торопитесь выключать компьютер, а подождите, пока пройдут все титры и заставка. После этого начнется небольшой ролик, в котором главный герой разговаривает по телефону с незнакомым человеком. Когда видео завершится, вам предложат направиться в аэропорт Everon airport, и встретиться со всеми персонажами, знакомыми по прохождению. Как только все будут в сборе, вы сможете дружно отправиться в бар.

OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

1. С Рождеством!

Начав игру 25 декабря или поменяв дату на этот день, вы заметите, что некоторые деревья в игре нарядно украшены новогодними игрушками. Кроме этого, вы время от времени можете наблюдать в небе пролетающего на оленях Санту.

NO ONE LIVES FOREVER

1. Песня про деньги

В любом месте игры войдите в режим ввода читов, нажав клавишу [T]. В окне консоли напечатайте mpmiked, и когда вас спросят, нужны ли вам деньги, ответьте – нет, просто написав «NO» в консоли. После этого вы сможете услышать веселую песенку.

DEUS EX

Чтобы увидеть пасхальные яйца, запрятанные в этой игре, вам необходимо активировать режим кодов. Сделать это можно, добавив к файлу запуска строку haxOr. Теперь заходите в игру и открывайте меню «Credits». Здесь вам придется ввести один из представленных ниже вариантов кодов. Каждая правильно набранная буква введенного чита сопровождается щелчком, а каждая ошибка в наборе слова – звуками разочарованного зала.

1. Матрица

Для начала наберите фразу thereisnospoon. Если все сделано правильно, то после возврата в игру картинка станет похожа на матрицу, состоящую из маленьких бегущих цифр и букв.

2. Вечеринка

Следующий чит позволит вам увидеть героев игры в необычной для них обстановке – на дискотеке. Для этого напечатайте команду danceparty. Все персонажи, как по мановению волшебной палочки, будут танцевать и веселиться под заводную танцевальную музыку.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН WREN@GAMELAND.RU

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

СТАТЬ ДРАКОНОМ...

Полное прохождение заняло бы слишком много места, к тому же в игру встроена удобная карта, а tutorial объясняет детали системы боя. Так что расскажем о самом интересном.

БОССЫ

Всегдапомните, что в Breath of Fire: Dragon Quarter даже битвы с обычными монстрами бросают вызов тактическим навыкам игрока, так что расслабляться никогда не следует. Постоянно пополняйте свой запас аптечек (в идеале надо всегда иметь около 50 штук) и пользуйтесь ими при первой же возможности. Всегда имейте хотя бы одного персонажа (лучше – двух), умеющего воровать предметы (для этого нужно подставиться под удар врага). Как правило,



враги носят предметы, не имеющие особой ценности для прохождения (разве что как источник денег), но вот новые умения добывать таким образом исключительно полезно (часто получить их другим способом невозможно). В нашем материале именно они и указаны для каждого босса, однако чаще всего у него в карманах водятся еще и деньги, и какие-никакие предметы экипировки. Также для удобства уточняется уровень развития персонажей, с которым есть шансы победить супостата.

1. Cyclops

HP: 440

Можно украсть: Ogre Slash

После того как отнимете у него половину здоровья, босс начинает атаковать с удвоенной силой, учтите это. Постоянно наносите удары, но старайтесь после этого отходить назад, чтобы враг не мог вас достать, не двигаясь с места. Другой вариант – использовать атаку Kick, отбрасывающую противника назад. Если увидите, что босс применяет навык Spirit Charge, знайте, что следующим ходом он нанесет атаку, отнимающую почти всю линейку здоровья, так что лучше всего просто отойти подальше и подождать, пока эффект усиления атаки не закончится.

2. Bosch

HP: 360

Помощники: Gunner Sgt. (160 HP), Battler Sgt. (160 HP)

Можно украсть: Fang

Здесь герой автоматически превращается в дракона, и драться с бывшим напарником надо именно так. Чтобы украсть навык Fang, необходимо подождать с убийством, отвести Ryu назад, а у Lin экипировать Steal и подставить девушку под удар. Затем спокойно выносите всех драконом. Здесь уже надо начинать следить за D-Counter, его значение не должно превышать 10%, в идеале – 6%.

3. Gunner Lieut

HP: 700

Помощники: Battler Lieut (600 HP), Mage Lieut (520 HP)

Опасайтесь мага, он может за один удар отнять 100 HP, а вряд ли вам захочется потом оживлять своих бойцов. Не пытайтесь лечиться от яда – облако газа автоматически отравляет вас каждый ход. Примите во внимание и то, что враги умеют восстанавливать HP. И, разумеется, не пытайтесь превращаться здесь в дракона.

4.Gunner Capn (2)

HP: 520

2 Lead Gunner (720 HP

2 Battler Cap (620 HP)

2 Lead Battler (750 HP)

Можно украсть: Dent Weapon, Third Eye, Counter

Врагов много, но наносимый ими урон не так уж и велик. Вам необходимо атаковать каждую из групп по очереди, не отвлекаясь на остальных солдат. Так как они умеют лечиться, то бить «по чуть-чуть, но зато по всем», бесполезно. Естественно, никаких драконов, здесь и так все просто.

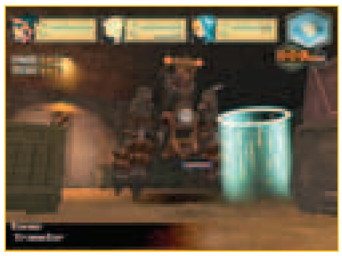
5 Asimov

HP: 1400

Помощник: Annex (200 HP)

Можно украсть: Take this!

Азимов – большой робот, способный в любой момент вызвать себе парочку вспомогательных бойцов (тратить силы на их уничтожение не следует, разве что зацепите случайно). Учтите, что у



всех стоит иммунитет к магии молнии, применять надо лед. Полезно экипировать навык воровства – можно отобрать у роботов предметы Generator и Battery Pack, без которых они станут слабее.

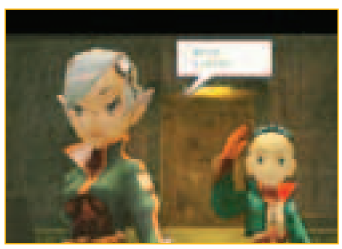
6. Zeno

HP: 1600

Помощники: 2 Mage Capt (580 HP)

Можно украсть: Feint

Если оба мага погибнут, либо Zeno потеряет половину энергии, у нее появятся более сильные приемы, а защита улучшится. Впрочем, бояться этого не стоит. Быстро убейте первого мага, а затем атакуйте босса и его оставшегося помощника равномерно, с тем чтобы приб-



лизительно в одно время были выполнены оба условия (см. выше). Опасайтесь магии Iceblast, расставьте бойцов так, чтобы их нельзя было накрыть одним ударом.

7. Tantra

HP: 1300

Можно украсть: C' mere!

Не самый сильный противник, но его прием Forcacion фактически делает бесполезным одного из ваших бойцов на целых три хода. Раздражает и применение им лечения. Но ни в коем случае не превращайтесь в дракона, здесь это совсем не нужно.

8. Deegon

HP: 1600

Уберите навык воровства, экипируйте что-нибудь более ценное. Постоянно отступайте, с тем чтобы враг не мог нанести два удара подряд. Босс умеет наносить контрудары, не забывайте после них лечиться. Очень полезно использовать магические ловушки – это и не даст ему подойти к вам слишком близко, и отнимет немало HP.

9. Geegagis

HP: 1300

Главная проблема с ним – высокие показатели защиты (не удивляйтесь относительно слабому здоровью). Кроме того, он умеет применять исключительно сильную атаку Take That! (урон зависит от расстояния до цели). Как только увидите надпись Charging Take That, сразу же отходите назад, либо используйте приемы, отбрасывающие назад врага (например, Kick).

10. Tantra – Deegon

HP: 2000

Можно украсть: Brainquake

У босса есть неприятная особенность – после каждого вашего удара некоторый процент HP отнимается у атакующего бойца. Следите за количеством очков действия, чтобы после комбо осталось хотя бы одно (в противном случае ход перейдет к другому, и вылечиться не успеете). В остальном же это просто усиленный босс номер 9.

11. Tantra – Geegagis

HP: 1600

Можно украсть: Blunt

Усиленная версия босса номер 10 со всеми вытекающими отсюда последствиями. Опасайтесь также магических атак.

12. Tantra – Deegon & Geegagis

HP: 2400

Можно украсть: Crimson Raid

Этот босс обладает всеми опасными способностями предыдущих (защита – от Geegagis, скорость – от Deegon), и ко встрече с ним надо относиться более чем серьезно. Возможно, это как раз тот случай, когда стоит использовать

возможности дракона. Тогда вы потратите порядка 6.5-7% D-Counter. В противном случае играйте как обычно, но опасайтесь не только Take That! и автоматического поглощения HP, но и магии Pre-Primus (держите героев так, чтобы их нельзя было зацепить одним ударом). Учтите также, что после боя показатель D-Counter не должен превышать 32%.

13. Zebul

HP: 900

Помощники Trinity!? (800HP), Trinity!! (800HP), Trinity?? (700HP)

Цель данного боя – защитить Нину, она не должна погибнуть (на оживление с помощью Tonic не рассчитывайте). Держите ее подальше от врагов, и делайте ставку на двух других бойцов. Интересно, что противник в первую очередь старается атаковать Нину и именно поэтому не представляет серьезной опасности.

14. Bosch (усиленный вариант)

HP: 2000

Можно украсть: Thrust

Bosch восстанавливает четверть своей энергии каждый ход. Соответственно, от вас всего лишь требуется отнимать у него еще больше. Впрочем, никто не запрещает и копить очки действия, чтобы атаковать раз в два хода, но зато на полную катушку. Когда у босса останется всего лишь четверть энергии, его атаки усилятся, и каждый ход он будет убивать главного героя (если только он не был прокачан). Не забывайте оживлять его! В крайнем случае (например, если закончился запас Tonic) можно превратиться в дракона.

15. Deamoned

HP: 3800

Абсолютная защита: 200

Можно украсть: Anger

Это первый босс, снабженный абсолютной защитой. От каждой вашей серии атак автоматически отнимается 200 единиц урона (они уходят «в щит»), одиночными же ударами убить его вообще невозможно. Удобнее всего либо передавать каждый ход очки действия Ryu (магией Transfer), либо делать семиударные комбо Ниной. Deamoned также будет использовать Spiritcharge (усиление атаки), после чего способен вынести вашего героя за один удар. Готовьте аптечки.

16. Cupid

Помощник: Oncotte (неуязвимый)

HP: 3200

Абсолютная защита: 220

Oncotte невозможно убить, можно лишь отбросить подальше, чтобы избежать смертоносных атак. Не давайте монстру подходить к вам в упор! Учтите, что Cupid время от времени тратит ход на отдачу приказа Oncotte, можете расценивать это как отличную возможность безнаказанно атаковать! При желании можно окружить Oncotte магическими ловушками.

17. Hortensia

HP: 3500

Абсолютная защита: 260

Каждый ход босс меняет цвет панелей на полу. Синие восстанавливают энергию, белые нейтральны, красные наносят вам урон. Кроме того, постоянно меняются слабые стороны босса (склонность к определенному элементу магии). Используйте Лин, чтобы выяснить их, а затем в ход пустите соответствующую атакующую магию Нины. Продолжайте по мере необходимости.

18. Jezuit

HP: 3600

Абсолютная защита: 50

Как и многие другие боссы, этот умеет либо наносить очень серьезный урон одному персонажу (чаще всего – убивая его), либо атаковать всю партию сразу. Так как он любит бродить по полю боя, особенно полезными оказываются магические ловушки Нины.

19. Vexacion

HP: 4200

Абсолютная защита: 280

Помощники: Ryked (2600 HP), Nalaka (2400 HP)

Пожалуй, здесь проще всего применить способности дракона. Но если с D-Counter наблюдаются проблемы, то готовьтесь к долгой битве (30-50 минут!). Рекомендую в первую очередь уничтожить помощников босса, не забывая зацеплять своими ударами и его самого. Одна из хитростей заключается в том, что когда Ryked и Nalaka якобы уходят в защиту и копят очки действия, на атаку они отвечают контрударами. Так что лучше всего этот ход также провести в бездействии, а уже потом каждым героем выполнить самое длинное комбо. Учтите, что после битвы с этим боссом D-Counter не должен превышать 65%!

20. Elyon

HP: 6000

Абсолютная защита: 330

Помощники: 2 Alter Ego (3000 HP)

Пожалуй, чуть ли не самая сложная битва в игре. Во-первых, босс всегда ходит первым (вне зависимости от характеристик ваших бойцов). Во-вторых, он постоянно оживляет своих помощников, так что не имеет смысла тратить на них свои силы. В-третьих, вам дается всего лишь 20 ходов. Не успеваете – битва автоматически считается проигранной. Где-то в середине босс начинает медитацию (на несколько ходов) и временно становится безобидным. Тут-то и надо убить его помощников, а затем постараться нанести гаду максимальный урон. После медитации атаки босса становятся еще более смертоносными, а из-за временных ограничений оживление павших товарищей становится непозволительной роскошью. Готовьтесь к тому, что битву, скорее всего, придется переигрывать несколько раз.

21. Bosch

HP: 2400

Абсолютная защита: 100

Здесь все достаточно просто. Лишь перед самой смертью враг усиливает свои характеристики, но это ему не помогает. Очень полезными оказываются предметы, повышающие защитные характеристики ваших бойцов (например, Armor Boost), так как босс не брезгует атаками, понижающими их. И следите за D-Counter, он не должен превышать 80%!

22. D. Bosch

HP: 5000

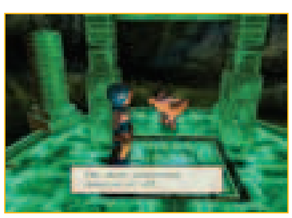
Битва драконов. Обычные бойцы здесь бесполезны. Собственно, именно для этого босса мы и экономили D-Counter, потому что его убийство потребует порядка 10-15%, и без этого никак не обойтись. Если условие выполнено, то все сражение займет не более пары минут. Если нет – возвращайтесь назад с помощью системы SOL. После победы вас ждет еще один босс, но там потребуется лишь потратить остатки D-Counter, умереть и приготовиться посмотреть финальные титры. Игра пройдена!

СЕКРЕТНЫЙ БОСС

Dover

HP: более 15000

Dover обитает на последнем этаже подземелья Kokon Horay



МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU

(доступ к нему можно получить в колонии фей, когда ваши муравьи докопаются до самого низа). Естественно, убивать его не обязательно, но настоящему поклоннику JRPG рекомендуется потратить на это время. Казалось бы, способности дракона здесь не слишком помогут, так как Dover умеет переключаться в режим, повышающий защиту от подобных атак. Но есть одна хитрость. Можно сделать D-Dive, один раз слабо ударить босса, после чего снова стать человеком и провести серию обычных атак. Урон в этом случае будет нанесен очень большой. А призом за победу будет Ragnarok, магия третьего уровня для Нины.

КАК БОРОТЬСЯ С D-COUNTER?

Счетчик увеличивается на 0.01% каждые 9-20 шагов (если просто стоять на месте, он не растет), а также с каждым ходом во время битвы. Может показаться, что он накладывает временные ограничения на прохождение, однако это не совсем так. Львиная доля D-Counter будет потрачена на особые способности. В частности, исследуя локации, можно перейти в режим D-Dash, дающий повышенную скорость и неуязвимость. Использовать это надо для того, чтобы проскочить мимо монстров, с которыми очень не хочется драться. D-Dash расходует D-Counter незначительно, если вы используете его не более 5 секунд подряд. Чем дольше остаетесь неуязвимым, тем быстрее растут ваши расходы. В во время боя можно перейти в режим дракона (D-Dive) и применять атаки Vortex, Hurricane и Twister (каждая отнимает от 1 до 2 процентов D-Counter). Ни в коем случае не используйте их просто так, предварительно надо накопить энергию. Три D-Charge – и практически любого босса можно уничтожить одним-единственным ударом Twister. Последняя драконья способность – D-Breath – также пригодна для уничтожения толстокожих противников. После ее выбора надо удерживать кнопку, следя за растущим счетчиком урона, а в нужный момент отпустить.

ЧТО ТАКОЕ D-RATIO?

Во время первого прохождения игры вам не раз будут встречаться двери, которые невозможно открыть. Для этого необходимо иметь высокий D-Ratio (поначалу он равен 1/8192), а увеличить его можно лишь, пройдя игру с хорошим результатом. Учитываются затраченное время, степень изученности уровней, количество опустошенных сундуков с сокровищами и так далее. В конце все это подсчитывается, и по итогам вам могут назначить новый D-Ratio – от 1/4096 до 1/4. К слову, этот показатель имеет и сюжетную ценность, в мире игры от него зависит социальное положение человека. Так, люди с 1/8192 могут рассчитывать лишь на судьбу простого солдата, и никакие высокие должности ему не светят. Дополнительных концовок для тех, кто добился результата 1/4, все равно не предусмотрено, и в диалогах вас все равно будут называть «low-D», однако система SOL демонстрирует все сюжетные сцены, только если D-Ratio составляет 1/256 или еще больше.

КОЛОНИЯ ФЕЙ







Впервые герой получает доступ к колонии сразу же после битвы, где противник применяет отравляющие вещества. В здании биолаборатории, за одной из дверей, вы найдете парочку фей (видимо, над ними проводились эксперименты), они вам выдадут предмет, дающий возможность переноситься в их мир. Как и в предыдущих играх серии, строительство колонии представляет из себя нечто вроде экономической стратегии. Заниматься всем этим необязательно, но в случае успеха вы можете получить дополнительный денежный доход, ценные предметы и (что особенно важно!) удобный доступ к магазинам, куда всегда можно сплавить ненужные трофеи.

Основная задача геймера – грамотно распределить работников-муравьев по комнатам, где идет (условно говоря) некое производство. Учитывать при этом следует характеристики (здоровье/сила, ум и вкус), однако необходимо понимать, что по мере накопления опыта «профильный» параметр будет расти. Развиваться бесконечно муравьи не могут, и по достижении определенного возраста умирают, после чего можно нанять новых, молодых. Одну единицу работы они совершают тогда, когда ваша партия убивает одного монстра, поэтому колония может развиваться, лишь когда геймер проходит игру.

Excavation

Поместив муравья в эту команду, вы увеличиваете скорость рытья тоннелей. Исследовать подземелье предстоит достаточно долго, по дороге будут попадаться клады, пустые комнаты и места обитания злобных монстров. Последние нанесут команде некоторый урон, но не слишком значительный. Профильная характеристика – здоровье.

Market

Для этой работы в принципе годится любой муравей (хотя с возрастом и ростом характеристик они приносят все больше и больше пользы). Существуют четыре типа магазинов: один продает навыки (skills), еще три занимаются экипировкой, пригодной для каждого из героев игры. Все они исключительно полезны, благо постепенно открываются все новые и новые товары. Ценность магазинов резко снижается, когда уже все куплено, после этого вкладывать в них ресурсы уже бесполезно.

Lab

Чтобы получить доступ к более сложным профессиям, надо сначала их изобрести. Этим и занимаются в лаборатории. Кроме того, местные ученые «придумывают» и новые предметы (уникальные и исключительно ценные!), которые вам же и выдают. Содержать сие заведение имеет смысл до тех пор, пока не будут «открыты» все профессии и предметы, затем оно становится бесполезным. Работники лаборатории должны быть умными.

Explorer

В какой-то мере полезен, однако не рекомендую часто этим пользоваться. Идея проста: вы посылаете самого здорового муравья в далекие странствия, после чего он либо возвращается, либо нет. В первом случае он может принести какой-нибудь ценный предмет, но чаще всего несчастное насекомое погибает.

Cafeteria, Music Hall

Подберите команду муравьев с максимальным вкусом. Разница между их



зарплатой (зависит от суммы характеристик) и выручкой пойдет прямо в ваш карман. В Music Hall также можно открывать постепенно все мелодии из саундтрека игры.

Bank

Еще одна работа, не требующая от муравьев ничего особенного (разве что ум, но влияние его незначительно). Зато вам самим придется попотеть, чтобы извлечь пользу. Во-первых, в банке можно банально хранить деньги. Во-вторых, имеется возможность переводить их в другую валюту в надежде на то, что изменение курса в дальнейшем будет благоприятным. В третьих, есть специальные вклады, проценты по которым выплачиваются после выполнения определенных условий (вроде «убейте сотню монстров»).

Trainer

Здесь можно ускоренно прокачивать характеристики муравьев. За деньги. Смысл в этом есть только для слабаков, не имеющих никаких явно выраженных склонностей. В противном случае проще сразу найти муравью работу, на которой он и наберется опыта, и принесет пользу колонии. В принципе без тренера можно вообще полностью обойтись.

The Daily

Еще один способ зарабатывать деньги, однако несколько оригинальный. Вам нужно организовать команду, что способна оперативно издавать бульварную газетенку. Один муравей должен похвастаться большим здоровьем, второй – быть очень умным, а третий отличаться хорошим вкусом. Выпуски газет можно почитать, там часто попадаются очень смешные вещи, а изредка – и полезные.

Review Board

Здесь вам предстоит ставить разнообразные рекорды с тем, чтобы получить исключительно полезные призы. Все миссии (вроде «сделайте девятиударное комбо») выполняются прямо во время обычного прохождения игры. Я рекомендую уделить им повышенное внимание, даже если текущий приз вам не слишком-то интересен. Выдавать сложные задания могут только умные муравьи.

Breeder

Еще одна полезная профессия, приносящая доход. Однако необходимость правильно подбирать пищу для того, чтобы вырастить здоровое существо, а также сложность освоения, скорее всего, заставят вас бросить дело на полпути. Да и времени тратится на это несоразмерно много, особенно по сравнению с другими профессиями, где дело можно пустить на самотек. ■



Жизнь в большом городе
Страшилки
Шестое чувство
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 730 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

SONIC HEROES

ГЕРОИ ЕЖОВЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

Проекты с участием Соника неизменно привлекают к себе внимание геймеров во всем мире, и Sonic Heroes не стал исключением. Предлагаем вам познакомиться с практическими советами, которые должны заметно облегчить прохождение этой игры.

Итак, добро пожаловать в мир Sonic Heroes. Для начала стоит напомнить, что играть вам предстоит не за отдельных персонажей, а сразу за целые команды, состоящие из трех героев.



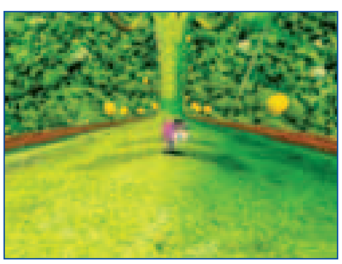
Команд в игре четыре – Team Sonic, Team Dark, Team Rose и Team Chaotix. Каждый из членов команды располагает набором определенных уникальных способностей, которые помогают проходить конкретные участки уровней.



В зависимости от этих способностей персонажей условно можно разделить на три группы: скоростных (Speed), летающих (Fly) и атакующих (Power). Ниже приведены особенности каждой группы.

СКОРОСТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ (SPEED)

Как нетрудно догадаться, самые быстрые представители своих команд. Их вы и будете, скорее всего, использовать большую часть времени.



Арсенал приемов у скоростных персонажей совсем невелик – по два у Sonic'а и Shadow, и по одному у Emi и Espio, зато они могут в рекордно короткие сроки преодолеть те участки этапов, на которых остальные герои почти наверняка застрянут или вынуждены будут замедлить движение.

ЛЕТАЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ (FLY)

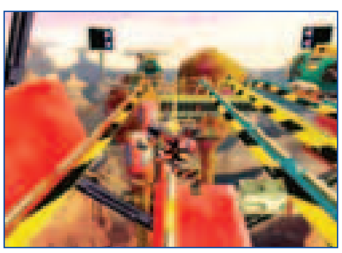
Наименее часто используемые герои. На это есть несколько причин – во-первых, от них мало проку в бою с противниками, во-вторых, их скорость оставляет желать много лучшего, и, в-третьих, мест, где их способности поднимать или переносить товарищей по воздуху могут пригодиться, в игре встречается не так уж много.



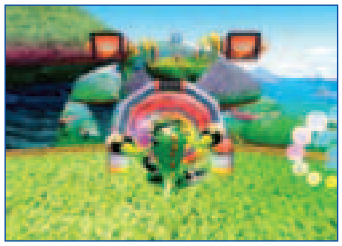
В то же время, только Tails, Rouge, Cream и Charmy способны уничтожать воздушных противников.

АТАКУЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ (POWER)

Главный аргумент любого коллектива в битве с врагом. Располагают самым обширным арсеналом приемов, один из которых позволяет им хватать собственных компаньонов и активно пользоваться ими вместо оружия.



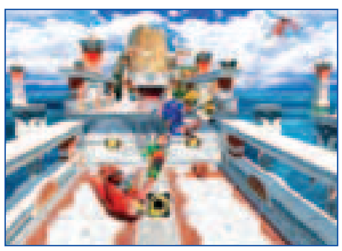
Кулаки атакующих персонажей также отлично пригодятся в тех случаях, когда путь вам преграждает какое-либо препятствие, вроде каменных блоков, – пары ударов хватит, чтобы расчистить дорогу и продолжить гонку.



Хотя большинство участников различных команд примерно равны по своим способностям, это вовсе не означает, что между самими командами не существует разницы. Ниже даны характеристики каждого гоночного коллектива Sonic Heroes.

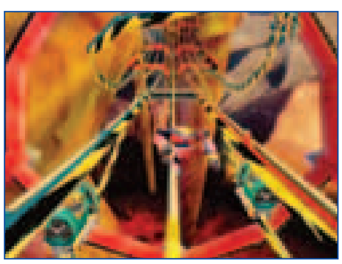
TEAM SONIC

Самая сбалансированная из команд, играть за которую будет одинаково удобно и ветеранам, и новичкам. Уровни, которые ей придется преодолевать, несколько длиннее и сложнее (так как на них больше врагов), чем у Team Rose, но проще, чем у всех остальных.



TEAM DARK

Команде темных героев живется труднее всего, поэтому рекомендуем оставлять ее напоследок. Уровни по длине примерно такие же, как и у Team Sonic,



но врагов и препятствий на них намного больше, и добраться до конца будет отнюдь не просто.

Впрочем, ветераны Sonic Adventure и Sonic Adventure 2 на Dreamcast наверняка почувствуют себя в своей тарелке.

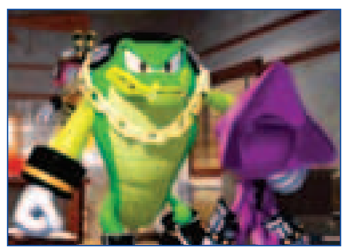
TEAM ROSE

У этой команды самая легкая жизнь, поэтому она отлично подойдет для начинающих. Самые короткие уровни, относительно малочисленные враги и не слишком трудные схватки с боссами – отличный повод размяться перед более серьезными испытаниями.



TEAM CHAOTIX

У этой команды отличий больше всего – ведь путешествовать ей предстоит по

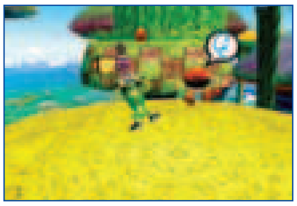


тем уровням, где проходил маршрут трех предыдущих групп.

К тому же главным для Team Chaotix является не скорость прохождения, а необходимость выполнить определенные задания и собрать как можно больше различных предметов. Если вы не прочь скрупулезно облазить каждый из уровней Sonic Heroes в поисках самого последнего завалявшегося колечка, тогда Team Chaotix – ваш выбор!

ОСНОВЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

После знакомства с особенностями конкретных персонажей и каждой из



команд, самое время перейти к основным моментам игрового процесса.

Смена персонажей
Менять персонажей можно прямо на ходу, нажатием всего одной кнопки. Иногда это придется делать очень быстро, чтобы раньше времени не увидеть надпись Game Over.



Как можно легко догадаться из описаний особенностей каждого типа персонажей, их смена необходима для прохождения определенных отрезков уровней.

Team Blast
Специальный прием, выполняемый всеми членами команды одновременно. Эффект Team Blast может варьироваться: иногда это уничтожение всех противников на экране, иногда – остановка времени или же парализация босса.
Прежде чем выполнить Team

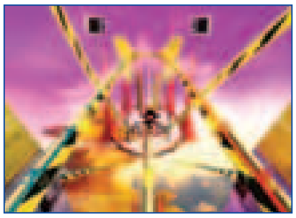


Blast, необходимо заполнить специальную линейку Team Blast Gauge. Этого, в свою очередь можно добиться несколькими способами: собрать кольца, уничтожить противников, выполнить специальный прием из арсенала какого-либо персонажа или

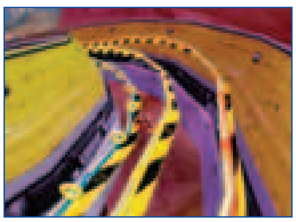


же просто подобрать Team Blast Item Box.
Старайтесь использовать Team Blast только в тех случаях, когда это действительно необходимо, и не расходуйте его по пустякам.

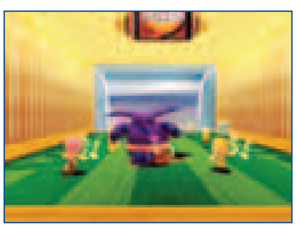
Уровни (Levels)
Одно из нововведений Sonic Heroes. Уровни (точнее, их получение) повышают силу и скорость персонажей, помогают быстрее и проще выполнять специальные приемы, добавляют очки в копилку команды.
Заработать их можно двумя путями



– либо собирать разноцветные шарики, выпадающие из уничтоженных противников, либо подобрать соответствующую Item Box. Уровни теряются в случае гибели команды, а также при переходе на новый этап.



Кольца (Rings)
Самый распространенный предмет в мире Sonic Heroes. Обязательны к сбору в максимально больших количествах по следующим причинам: во-первых, чем больше у вас колец, тем больше очков вы получите, завершив этап; во-вторых, кольца играют роль своеобразной брони – пока у вас в запасе есть хотя бы одно колечко, вы можете не бояться смерти в случае неудачного столк-



новения с противником.
Впрочем, от падения в пропасти и тому подобных неприятностей кольца не спасают.

Character Gates
Бывают двух видов – настоящие ворота, при проходе через которые в вашей команде сменится ведущий персонаж, и летающие мониторы, на которых написано, что рекомендуется делать в данный конкретный момент – например Speed или Power.



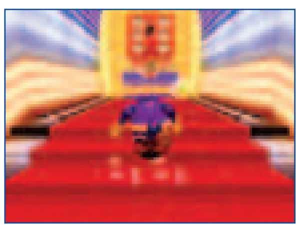
Помощь от Character Gates весьма сомнительна, но иногда они все-таки могут оказаться полезными.

Grinding
Скольжение по перилам, вернувшееся из Sonic Adventure 2. Ничего особенного собой не представляет (достаточно просто вспрыг-



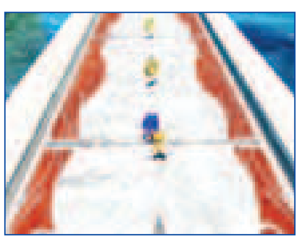
нуть на перила и нажатием определенной кнопки удерживать на них персонажей), но добавляет в копилку команды лишние очки.

Боссы
Так как уровни в Sonic Heroes достаточно прямолинейны, мы не будем описывать их детальное прохождение за все команды, а вместо этого сосредоточим внимание на тех про-



тивниках, которые могут сильнее всего испортить вам жизнь, то есть на боссах, с которыми предстоит встретиться каждой команде.

Egg Hawk
Первое из творений доктора Роботника, и, соответственно, са-



МАКСИМ ЗАЯЦ_MAXIM@SOFTCLUB.RU

мое легкое для уничтожения. В бою с железной птичкой стоит поберечься пушек и время от времени сбивать небольших летающих роботов, чтобы получить различные power-up'ы.
Последние также можно добыть из ящиков, которые стоят на поле боя.

Team Dark

Примечание: последовательность схваток с командами-конкурентами зависит от того, за какую команду вы играете в данный момент.



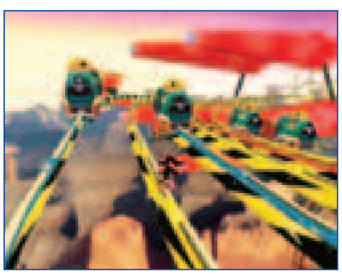
Например, играя за Team Sonic, вы сначала встретите Team Rose и лишь потом – Team Dark, а в случае, если вы выступаете за Team Chaotix, порядок будет обратным. Бой с командой конкурентов – не слишком приятное, но необходимое занятие. Больших сложностей в этой схватке не предвидится, достаточно постоянно использовать прием Leaf Swirls и время от времени пополнять силы power-up'ами из разбитых ящиков.



Очень скоро противники поймут свою ошибку, и поле боя останется за вами.

Robot Carnival

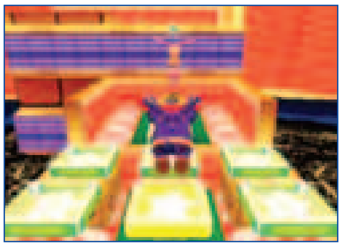
Злобный Роботник решил устроить настоящее вторжение роботов! А пресечь планы неутомимого толстяка-изобретателя придется, как всегда, вам и вашим подопечным.



Чтобы закончить бой, просто уничтожьте всех роботов, которых вышлет против вас Роботник. Поверьте, выполнить это на практике не намного сложнее, чем на словах.

Egg Albatros

Еще одно пернатое создание в исполнении Роботника, причем не сильно отличающееся от Egg Hawk. У этого босса больше пушек, да и помощников прибавилось, но на сложности схватки это вряд ли сильно отразится.



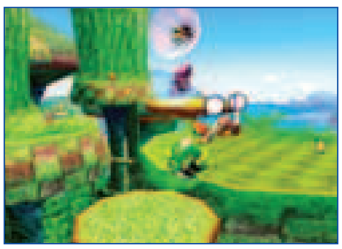
Тактика примерно та же, что и в случае с Egg Hawk, правда, с поправкой на то, что данный босс несколько быстрее своего менее совершенного предшественника.

Team Rose

Очередная команда-конкурент побеждается еще проще, чем Team Dark.

Robot Storm

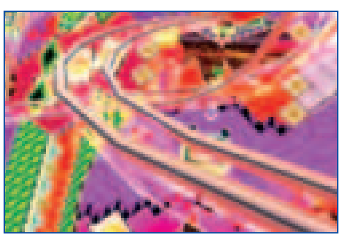
Оказывается, запасы Роботника отнюдь не истощились – вы поймете это, когда доктор натравит на вас очередную орду своих питомцев.



Способ расправы над ними – тот же, что и в случае с Robot Carnival, но на этот раз противников намного больше, и одолеть их всех будет довольно трудно. Не забудьте воспользоваться Team Blast – это на некоторое время очистит экран от врагов.

Egg Emperor

А вот этот босс может действительно сильно испортить вам жизнь.
Во время боя старайтесь держаться к боссу как можно ближе, и при этом уклоняйтесь от его вертикальных и горизонтальных атак. Если расстояние между вашими персонажами и боссом окажется слишком велико, противник использует особую charge-атаку, увернуться от которой будет практически невозможно. Когда бой переместится с воздушного корабля на арену, используйте атаку



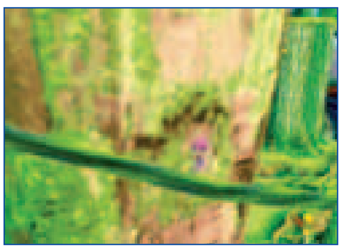
Thunder Shoot, чтобы лишить босса защитного поля. После этого беспрерывно атакуйте его, попутно стараясь не попасть под удары ракет и залпы пушек. Обязательно используйте Team Blast, как только представится возможность.

Изумруды

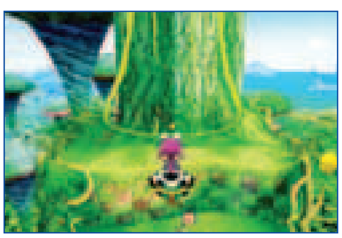
Для начала о том, для чего нужны изумруды. Применение у них только одно: наличие у вас всех семи изумрудов является одним из обязательных условий доступа на самый последний уровень игры, а заодно и к битве с финальным боссом. К счастью, совершенно не важно, какая команда соберет изумруды, тем более что их расположение фактически не меняется.
Поэтому рекомендуем использовать для поисков камней Team Rose, так как



за нее играть проще всего. Изумруды спрятаны на всех четных уровнях – то есть Ocean Palace, Power Plant, Bingo Highway, Bullet Station, Lost Jungle, Mystic Mansion и Final Fortress.
Чтобы добраться до изумруда, необходимо для начала попасть на Special



Stage. Для этого требуется во время прохождения уровня найти Золотой Ключ (Golden Key) и дойти до конца этапа, ни разу не умерев. Ключи, как правило, содержатся в клетках (можно подумать, они могут сбежать) и нередко запрятаны в каком-нибудь укромном уголке уровня, так что постарайтесь не проглядеть их.
После того как вы попадете на Special Stage, ваша задача будет заключаться в том, чтобы отловить довольно шустрый изумруд прежде, чем он доберется до конца уровня. При этом учтите, что камень перемещается быстрее ваших героев, и к тому же не опасается мин, которые могут существенно замедлить ваше продвижение (а то и вовсе положить ему конец). Чтобы немного уравнять шансы, придется собирать специальные цветные шарики, позволяющие выполнить turbo boost. К сожалению, на более поздних уровнях положение вещей существенно осложнится – количество мин будет возрастать, а вот количество цветных шариков сокращаться. Тем не менее, изумруды вполне стоят того, чтобы за них побороться.



Final Stage

Чтобы увидеть подлинную концовку Sonic Heroes, вам предстоит попасть на Final Stage. А чтобы попасть на Final Stage, необходимо собрать ВСЕ изумруды и пройти игру за ВСЕ команды. После этого Final



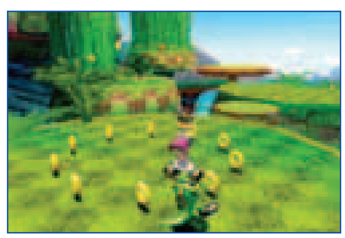
Stage будет доступен в режиме Story.
Посмотрев заставку, в которой на сцене появится настоящий Доктор Роботник, а Metal Sonic проглотит весь Egg Fleet, вы встретитесь с финальным боссом игры, бой с которым будет разделен на две части.

Metal Madness

Довольно трудный бой, в котором впервые за всю игру будут задействованы все команды. Каждой из них отведена своя собственная позиция, и переключение между ними будет осуществляться автоматически. Босс располагает довольно внушительным арсеналом, к тому же многие его атаки оказывают замедляющее или парализующее воздействие.
После того как вы одолеете босса, он примет новую, на этот раз летучую, форму.

Metal Overlord

В этом бою Сонник сражается в Super-режиме, а это значит, что вы сильно ограничены во времени. В начале у вас 50 колец, каждое стоит ровно одну секунду. Пополнить запас колец можно и во время схватки, но это не означает, что вы можете терять время.
Главная задача в этой битве – пять раз использовать Team Blast, что будет не так-то просто. ■



DANIIL_MFL@RAMBLER.RU

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

ПРОДЕЛКИ ВАМПИРОВ

Legacy of Kain: Defiance – очередная часть истории о вампире по имени Каин, в которой игроку предоставляется возможность управлять сразу двумя персонажами: упомянутым выше Каином и Разиелем. Ниже вы найдете несколько советов по игре в целом и по управлению персонажами в частности. Каждый из них имеет свои особенности, знание которых необходимо при прохождении. Итак, вперед и удачных приключений!

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Во-первых, раз и навсегда смиритесь с тем, что Defiance далеко до звания хита. Неудачно реализованное управление и отвратительная камера непременно сделают свое черное дело – в определенный момент вам наверняка захочется бросить наполовину пройденную игру. Всячески просим этого не делать. Привыкнуть к необычному управлению можно за час-два, а проблема с камерой чаще всего «лечится» небольшими передвижениями персонажа (сделали небольшой шаг в сторону – камера поменяла ракурс на более удобный).

Для тех, кто не играл в предыдущие части серии (например, Legacy of Kain: Soul Reaver), напомним, что нам подвластны вампиры. Понятное дело, вампиром тоже надо за счет чего-то существовать. В данном случае Каин (начнем рассказ с него) питается кровью людей (о чем вы узнаете уже во вступительном ролике). Красный резервуар, обозначающий запасы жизненной энергии, постепенно пустеет (даже если вас никто не атакует). Из-за этого Каину необходимо время от времени пить кровь. Как правило, во время схватки с противником, последний падает на колени после нескольких серий мощных ударов. В этот момент подойдите к нему и нажмите соответствующую клавишу.(1)

Чем дольше нажата клавиша, тем больше крови выпьет персонаж (учтите, что количество выпиваемой крови тоже ограничено). Даже если во время трапезы вас окружили враги, не переживайте. Они ни в коем случае не начнут атаку, пока Каин не отбросит жертву в сторону. Очень удобно, правда? Еще одна особенность этого персонажа – возможность проходить сквозь любые решетки. Просто подойдите к ограде и шагните вперед – Каин с легкостью просочится внутрь.(2)

Разиель несколько отличается от Каина. Ему также необходимо время от времени пополнять запасы жизненной энергии. (3)

Но в отличие от Каина он делает это не за счет крови, а за счет душ умерших людей и всякой нечисти. Несколько раз ударьте супостата мечом, используя сокрушительное комбо, подойдите к нему (необязательно вплотную) и нажмите кнопку захвата души. (4)

Каин откроет пасть и поглотит душу или эффектно вырвет ее из уст врага. При этом трех-четырех душ, как правило, достаточно для полного восстановления запаса энергии. Другая отличительная черта Разиеля – способность на время переходить из астрального мира (мира духов) в материальный. (5)

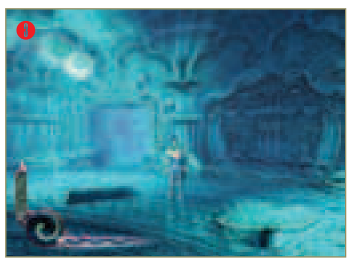
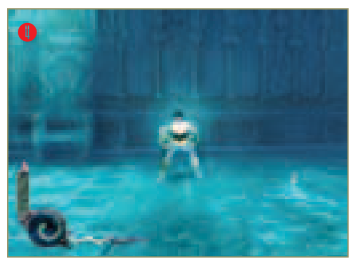
Окружающая действительность в обоих мирах различна. Так, в астральном мире высокая колонна может значительно опуститься, а недосягаемый край скалы приблизиться на расстояние небольшого прыжка. В материальном мире Разиель не способен проходить сквозь решетки, зато в мире духов делает это с поразительной легкостью.(6)

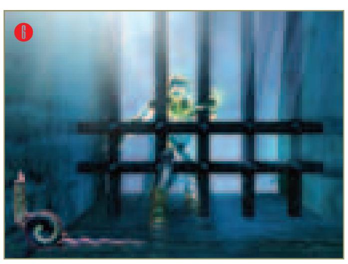
Единственный минус заключается в том, что перейти из астрального мира во властвование материи можно лишь в определенном месте (фиолетовое свечение), в то время как обратный переход совершается в любой момент.(7)

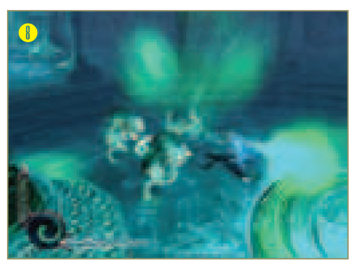
БОЕВЫЕ НАВЫКИ

Как и в большинстве консольных action-проектов, бои в игре выполнены очень красочно и эффектно. Редко когда вам придется столкнуться лишь с одним врагом. Чаще всего на вашего подопечного в одночасье нападает от 3 до10 супостатов. Казалось бы, как справиться с такой толпой? Оказывается – запросто. И Каин и Разиель делают это с внушающей уважение легкостью. Главный совет: чаще нажимайте клавишу атаки, попеременно чередуя простые удары с подкидыванием врага в воздух. В противном случае вы просто не успеете отразить атаку противника. И не забывайте быстро перемещаться вокруг армии супостатов. Последние не успеют уследить за вашими передвижениями, и их попытки выполнить серию ударов ни к чему не приведут. Если видите, что резервуар жизни практически пуст, сконцентрируйтесь на ком-то одном. Избив врага до полусмерти, пейте его кровь (или, в случае управления Разиелем, пожирайте душу).(8, 9)















Все основные приемы, используемые героями, можно подразделить на несколько частей:

1 Движение плюс удар. Здесь все предельно понятно. Серия простых ударов заканчивается нокаутом всегда.

2 Удар снизу. Наш alter ego подбрасывает врага на несколько метров вверх. Причем делать это можно n-ое число раз подряд. Выглядит очень забавно.

3 Удар снизу плюс эффектный удар в воздухе. Этот прием исполняется двойным нажатием клавиши атаки в воздухе.

4 Удар снизу плюс серия обычных атак в воздухе. Пусть ваш подопечный подбросит врага взмахом меча. В воздухе несколько раз воспользуйтесь обычной атакой.

5 Приемы с использованием телекинеза. С их помощью практически любым врагом можно управлять, как марионеткой. Не можете достать мечом лучников на стене? С помощью телекинеза скиньте их в пропасть или насадите на торчащий из стены шип.

Для удачного завершения игры вам необходимо собрать как можно больше артефактов: талисманов, древних рун и томов книги вампиров. Ниже вы найдете подсказки по их нахождению на каждом из этапов игры.

ГЛАВА 1

Тома древней книги:

1 На площади Малека.

2 Перед огромными каменными воротами.(10)

Талисманы здоровья:

1 В первой большой камере тюрьмы замка. Не забудьте, что Каин может спокойно проходить через любые решетки.

2 В подземелье. Чтобы забрать талисман, придется разрушить несколько высоких каменных колон и совершить парочку внушительных прыжков.(11)

Руны телекинеза:

1 После схватки с лучниками во дворе замка, взберитесь на лестницу. Сбоку будет лежать руна.

2 На деревянном мостке, расположенном над водой.

ГЛАВА 2

Тома древней книги:

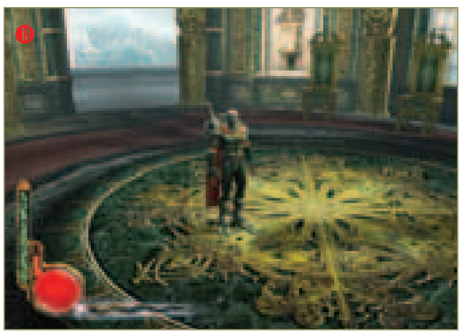
1 В самом начале уровня. Спрыгните вниз. Книга находится немного поодаль.

2 Сразу после «гонки» (когда Разиелю нужно как можно быстрее добраться до верха), в небольшом помещении справа.

ГЛАВА 3

Тома древней книги:

1 В комнате, в которой находится щит Малека.



2 Чтобы достать второй том, необходимо самостоятельно зажечь (с помощью телекинеза) два правых (от вас) факела. Откроется дверь, в которой вы и найдете книгу. Кстати, чтобы выбраться из помещения, нужно будет потушить верхний факел и зажечь тот, что находится рядом с оставшимся.

Талисманы здоровья:

1 За колонной в просторном помещении с отметкой для super jump'a.

2 Позади меча Малека. За статуей.

3 В самой последней комнате после просмотра скриптового ролика (беседа с Мебиусом)(12, 13).

Руны телекинеза:

1 После выхода из основного помещения тюрьмы, в одной из темных камер.

2 На балконе во дворе рядом со статуей Малека. Позади двери, ведущей к мосту.

ГЛАВА 4

Тома древней книги:

1 Во время первого визита в локацию Light Reaver (туда можно попасть только при помощи портала), после убийства каменного голлума.

Талисманы здоровья:

1 Его можно увидеть в самом начале (во время ролика). Он находится около оконной решетки. Взять этот талисман можно, находясь лишь в материальном мире.

2 Позади двери, которую можно разбить после того, как Разиель зарядит свой меч темной энергией. Все это происходит в месте, куда наш подопечный попал при помощи портала.

ПОБЕДА НАД СОБОЙ

Застряли в игре? Не знаете, что делать дальше? Прежде всего, ознакомьтесь с приведенной ниже информацией. Возможно, здесь есть ответ и на ваш вопрос.

- **Учтите, что некоторые стены отличаются от других. Они выполнены в форме своеобразной лестницы (на стене видны едва различимые выступы). И Каин и Разиель могут спокойно карабкаться по ним вверх.**
- **Если вам кажется, что пути дальше нет, исследуйте ближайшие стены. Вполне вероятно, что какая-то из них треснута. Пролом в такой стене создается как с помощью обычного меча, так и при использовании телекинеза.**
- **С помощью телекинеза вы можете разрушать и другие структуры (столбы, некоторые двери и т.д.).**
- **Не забывайте, что Каин боится воды. На некоторых уровнях случайное падение в реку может обернуться мгновенной смертью. А посему будьте предельно бдительны.**
- **Не забывайте своевременно менять мечи. Для открытия многих дверей необходимо наличие в руках героя специального меча.**
- **Иногда вы можете просто игнорировать попытки многочисленной армии врага атаковать вас. Нужно попасть в дверь? Просто перепрыгните (как вариант – оббегите) супостатов. Они не будут в обиде.**
- **Используйте возможность обоих героев парить в воздухе. Для этого нажмите кнопку прыжка – управляемый персонаж окажется в воздухе. Нажмите кнопку еще раз и держите. Благодаря этому несложному приему, Каин и Разиель могут перелетать с уступа на уступ, преодолевая достаточно большие расстояния.**
- **Игровой процесс развивается линейно. Будто невидимая рука ведет вас от начала игры до последнего уровня, указывая, где нужно подпрыгнуть, где открыть искомую дверь. Поэтому, даже если вы не можете завершить какой-то уровень, не отчаивайтесь. Решение находится совсем рядом.**



DANIIL_MFL@RAMBLER.RU

3 Третий талисман можно найти в самом конце главы, после того как Разиель откроет дверь с темным шаром (эту дверь можно открыть лишь с помощью белого меча – light reaver).

Руны телекинеза:
1 На платформе над кладбищем. Эту руну вы наверняка обнаружите во время ожесточенной схватки с охотниками. Слишком их там много.
2 За дверью с темным шаром, справа от склепа Каина. Для открытия двери необходим light reaver.

ГЛАВА 5

Тома древней книги:
1 В начале уровня, над развалинами, на западной стороне колонн.

Талисманы здоровья:
1 Справа от статуи.

Руны телекинеза:
1 С северной стороны колонн. Эту руну нужно взять в самом начале, после первой схватки со стражниками (сразу после боя начнется скриптовый ролик).

ГЛАВА 6

Тома древней книги:
1 На втором этаже локации, в которой Разиель заряжает свой меч энергией огня (Fire Reaver). Том книги находится в одной из самых больших комнат. Обнаружить его не составит большого труда.
2 В поисках бронзового диска (Bronze Disc), после разборки с охотниками на вампиров.

Талисманы здоровья:
1 Талисман расположен в лагере охотников (сразиться с ними все-таки придется). Подобрать его нужно в самом начале.
2 На уровне Air Reaver, после первой схватки со стражниками, вскарабкайтесь по лестнице, пройдите сквозь ворота, материализуйтесь и следуйте по холлу к талисману.

Руны телекинеза:
1 Единственную руну, повышающую запасы зеленой энергии, можно найти во время поиска бронзового диска (Bronze Disc). Для этого нужно идти на восток от колонн. Чтобы забрать руну, придется разделаться с небольшой армией охотников.

ГЛАВА 7

Тома древней книги:
1 Первый том книги на этом уровне возвышается над скалой. После боя с красными охотниками в самом начале взять его будет несложно.
2 В одной из комнат, после схватки с первым каменным голлумом.

Талисманы здоровья:
1 Слева от отметки для затяжного прыжка (super jump). Хорошенько оглядитесь. Неудачная камера может всячески вам препятствовать.
2 В холе локации Water Shrine (туда можно попасть с помощью портала).

Руны телекинеза:
1 За дверью, справа от светлого портала. В этом помещении мы когда-то (а ведь совсем недавно) были вместе с Разиелем.

ГЛАВА 8

Тома древней книги:
1 Слева от статуи в библиотеке. Прежде чем взять том, вонзите копье в затылок горгульи.
2 Обратите внимание на красивую роспись справа от двери в комнату, где очередная горгулья получит копьем в затылок.

Талисманы здоровья:
1 В водном храме, в одной из могил на первом этаже.
2 Рядом с горгульями, за одной из треснувших стен (их можно будет сломать, как только вы разберетесь с горгульями).
3 В первой башне, около того места, где Разиель обнаружил артефакт Vorador's Crest. На втором этаже за треснувшей стеной (чтобы ее обнаружить, нужно будет зайти в графические настройки и немного увеличить яркость).

Руны телекинеза:
1 За дверью огня, над каменными структурами. Идите прямо по холлу, а затем сверните налево.
2 Позади треснутой стены около статуи горгульи.

ГЛАВА 9

Тома древней книги:
1 В холле храма воздуха, сразу после убийства голлумов около портала.

Талисманы здоровья:
1 В могиле за стеной сразу после того, как вы возьмете шар земли (и убьете несколько теней).
2 В самом конце локации, перед прыжком в портал.

Руны телекинеза:
1 В поисках сферы энергии, после убийства парочки каменных голлумов, идите сквозь решетку и в дверь.

ГЛАВА 10

Тома древней книги:
1 В первой большой комнате, сразу после просмотра ролика в катакомбах.

Талисманы здоровья:
1 Над главной комнатой собора, в котором вы нашли темное писание.

Руны телекинеза:
1 В холле храма воздуха (вы можете найти его сразу же, как только вошли в храм).

ГЛАВА 11

Тома древней книги:
1 Под водой, рядом с голубой дверью. Чтобы взять этот том, необходимо находиться в астральном мире.
2 Справа от двери над главным холлом. Залезьте на самый верх лестницы.

Талисманы здоровья:
1 Позади статуи Vorador'a.
2 После просмотра первого ролика, в помещении с фонтаном.
3 На пути от каменных построек к библиотеке.

Руны телекинеза:
1 После того как вы откроете дверь с помощью меча земли (earth reaver), прыгайте сквозь разбитое окно.
2 Под водой. В том месте, где Разиель будет передвигать каменные глыбы.

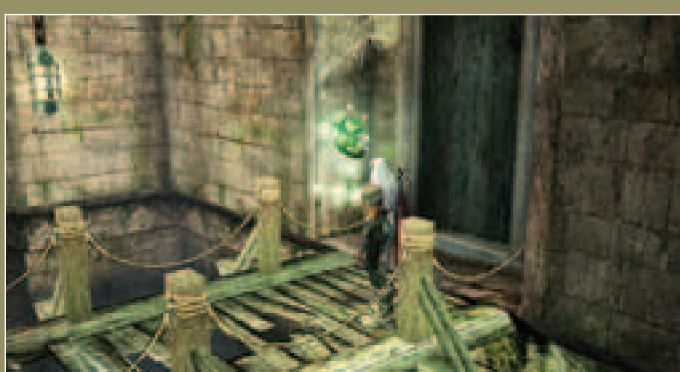
ГЛАВА 15

Тома древней книги:
1 По пути в цитадель.

Руны телекинеза:
1 Руна находится в самой первой комнате. ■

ВЛАСТЬ НАД МИРОМ

Несколько вещей, с которыми вам придется столкнуться во время прохождения игры:
Тома древней книги. **Для полного прохождения игры каждый из двух представленных персонажей должен собрать по 10 томов.**
Талисманы здоровья. **Как только Каин или Разиель соберут 3 талисмана, запас здоровья немного увеличится. Это сильно помогает во время массовых схваток.**
Руны телекинеза. **С каждой найденной руной запас зеленой энергии (которая достаточно быстро расходуется при использовании телекинеза) немного увеличивается.**
А вот элементы окружающей среды, которые ни в коем случае нельзя обходить стороной:



Факелы. **Это металлические урны, которые можно самостоятельно зажигать и тушить. В некоторых местах игры, для открытия той или иной двери необходимо зажечь определенные урны. Делается это с помощью телекинеза.**
Водопады. **Их можно замораживать, используя специальный меч.**
Сферы. **Сферы заряжены либо светлой (наполнены чем-то белым), либо темной энергией. С помощью соответствующего меча можно изменить цвет сферы. Зачастую это необходимо сделать для прохождения определенного участка.**
Красные отметки в форме круга. **Обозначают место, с которого наш подопечный может совершить длинный прыжок. Для этого нажмите клавишу прыжка и держите ее несколько секунд. Очень часто с помощью super jump можно перепрыгнуть непреодолимые, на первый взгляд, пропасти или ущелья.**
Золотые часы. **Порой, чтобы открыть нужную дверь или образовать лестницу, вам придется активировать (с помощью телекинеза) золотые часы. Они выделяются из окружающей обстановки, а потому заметить их будет совсем несложно.**


Вместе мы откроем самые страшные тайны игр…
Срубим бабло на кибер-чемпионатах…
И, конечно, весело проведем время!
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
FREUD WAS RIGHT
ВЛАСТЬ ЗАКОНА
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
В ПРОДАЖЕ С 24 МАРТА

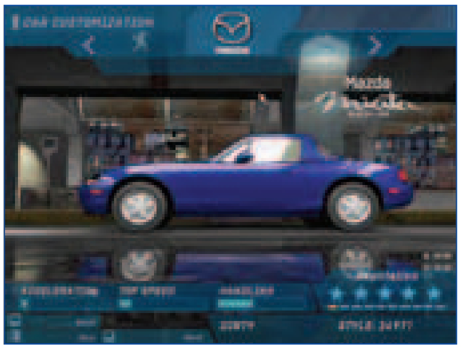
ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

СЕКРЕТЫ УЛИЧНОЙ ГОНКИ

Если вы уже играли в Underground, то, безусловно, знаете, как важны очки опыта для получения разнообразных предметов и открытия секретных автомобилей. Сейчас мы расскажем вам, как можно быстро повысить этот полезный показатель.

Итак, начните игру в режиме Underground и пройдите первые двадцать этапов на уровне сложности Hard. Как только вы сделаете это, откроются несколько новых трасс, но, самое главное, – появится Acura Integra – машина с показателем репутации 5. Теперь вы можете выйти из Underground и зайти в Single Race. Благодаря своему высокому рейтингу Integra позволит вам каждый раз увеличивать количество набраных в гонке очков так, что в сумме вы будете получать до 20000 очков за каждую трассу. Очки, полученные таким путем, останутся у вас и в Underground.





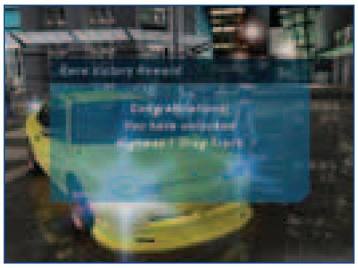
Легкие деньги

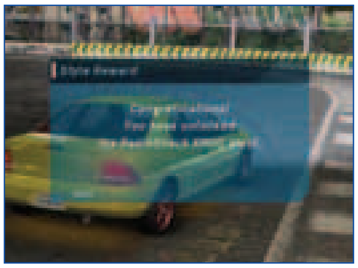
А вот еще один секрет, позволяющий быстро разбогатеть, не прибегая при этом к совершенствованию своего гоночного мастерства. Как только в вашем распоряжении появится Nissan Skyline, оборудуйте его всеми доступными апгрейдами и меняйте на Mazda Miata. В результате этого обмена вы потеряете около четырех тысяч долларов. Теперь снимайте с машины все, что только можно, и снова меняйте на Skyline. Это добавит в вашу копилку около двенадцати тысяч долларов. При этом все апгрейды снова будут на месте. Вышеописанную процедуру можно повторять до тех пор, пока вы не получите достаточно наличных.

Большинство предметов, которые есть в Need for Speed: Underground, можно получить, только набрав определенное количество очков стиля (Style Points). Ниже приведен список появляющихся в игре предметов в той последовательности, в которой они становятся доступны игроку по ходу прохождения:

1) Tear Level 1 Vinyls;
2) RadioShack XMOD Vinyl;
3) AEM Vinyl;
4) VORTEX Car;
5) Tear Hood Level 1 Vinyls;
6) Alpine Vinyl;
7) 5Zigen Vinyl;
8) Stripes Level 1 Vinyls;
9) Audiobahn Vinyl;
10) Stripes Hood Level 1 Vinyls;
11) ACT Vinnyl;
12) Nismo Sentra;
13) Unique Vinyl;
14) Splash Level 1 Vinyls;
15) Modern Level 1 Vinyls;
16) HP Racing Vinyl;
17) Brembo Vinyl;
18) ENKEI Vinyl;
19) GReddy Vinyl;
20) Flames Level 1 Vinyl;
21) Hieroglyphics Vinyl;
22) Arospeed Vinyl;
23) Flames Hood Level 3 Vinyl;
24) Unique Vinyl;
25) Lightning Level 2 Vinyl;
26) Apex Vinyl;
27) BBS Vinyl;
28) Venom Vinyl;
29) Flags Level 1 Vinyl;
30) Tribal Level 1 Vinyls;
31) WOLFRACE Wheels Vinyl;
32) Petey Pablo Car;
33) Hood Level 3 Vinyls;
34) Jackson Racing Vinyl;
35) Yokohama Vinyl;
36) Wild Level 1 Vinyls;
37) Kenwood Vinyl;
38) Unique Vinyl;
39) Tear Level 2 Vinyl;
40) Mystikal Car;
41) KVR Performance Vinyl;
42) KYB America Vinyl;
43) Stripes Level 2 Vinyls;
44) ABS Dynamics Vinyl;
45) Autozone Vinyl;
46) Clutchmasters Vinyl;
47) NEUSPEED Vinyl;
48) Henshin Auto Vinyl;
49) Splash Level 2 Vinyls;
50) Nitrous Express Vinyl;
51) O.Z. Vinyl;
52) Modern Level 2 Vinyls;
53) Unique Vinyl;
54) KONIG Vinyl;
55) Kumho Vinyl;
56) KONI Vinyl;
57) Body Vinyl;
58) Modern Hood Level 2 Vinyls;
59) Flames Level 2 Vinyls;
60) Injen Technology Vinyl;
61) MOMO Vinyl;
62) Lightnight Level 2 Vinyls;
63) Flags Level 2 Vinyls;
64) DC Sports Vinyl;
65) Eibach Springs Vinyl;
66) JSP America Vinyl;
67) Rob Zombie Car;
68) Unique Vinyl;
69) Scorpion Exhaust Vinyl;
70) Sparco Vinyl;
71) Tribal Level 2 Vinyls;
72) Tear Level 3 Vinyls;
73) Wild Level 2 Vinyls;
74) Body Vinyl;
75) Stuff Magazine Vinyl;
76) Unique Vinyl;
77) Bilstein Vinyl;
78) Borla Vinyl;
79) Stripes Level 3 Vinyls;
80) Splash Level 3 Vinyls;
81) Modern Level 3 Vinyls;
82) Body Vinyl;
83) Unique Vinyl;
84) Apex Integration Vinyl;
85) Wilwood Vinyl;
86) Flames Level 3 Vinyls;
87) Lightning Level 3 Vinyls;
88) Unique Vinyl;
89) Stillen Vinyl;
90) Street Glow Vinyl;
91) Eurolite Vinyl;
92) Extreme Dimensions Vinyl;
93) Flags Level 3 Vinyls;
94) Tribal Level 3 Vinyls;
95) Body Vinyl;
96) H&R Springs Vinyl;
97) HKS Vinyl;
98) lostprophets Car;
99) Wild Level 3 Vinyls;
100) Body Vinyl;
101) Unique Vinyl;
102) Unique Vinyl;
103) PLASMALOW Vinyl;
104) Racing Hart Wheels Vinyl;
105) Skunk2 Racing Vinyl;
106) Toyo Tires Vinyl;
107) Turbonetics Vinyl;
108) Unique Vinyl;
109) PIAA Vinyl;
110) NOS (Holley) Vinyl;
111) Samantha's Honda Civic;
112) Junkman's Honda Civic;
113) Melissa's Nissan 350Z;
114) Eddie's Nissan Skyline.

Помимо различных предметов, для улучшения своей машины можно использовать многочисленные апгрейды, большинство из которых становятся доступными после очередного заезда в режиме Underground. Представляем вашему вниманию полный список таких апгрейдов в порядке их появления в игре. Номер, предшествующий названию того или иного апгрейда, – номер трассы, которую следует завершить для его получения.







003 – Drift Track 1;
004 – 2003 Mitsubishi Lancer ES / 14th and Vine Reverse drag track;
006 – Level 1 Engine-Exhaust Packages / Level 1 Drivetrain Packages / Level 1 Tire Packages;
007 – Liberty Gardens Reverse sprint track / Unique Upgrade;
008 – 2003 Ford Focus ZX3 / Atlantica circuit track;
009 – Level 1 E.C.U & Fuel System / Level 1 Turbo Packages / Level 1 Brake Kits / 14th and Vine Construction Reverse drag track;
011 – Highway 1 drag track;
012 – Broadway sprint track / Level 2 Decals;
014 – Level 1 Weight Reduction Kits / Level 1 Suspension Packages / Level 1 Nitrous Oxide / Stadium circuit track / Atlantica Reverse circuit track;
015 – Unique Hood part;
016 – Inner City Reverse circuit track;
017 – 2003 Hyundai Tiburon GT V6;
018 – Level 2 Neon lights;
019 – Market Street Circuit Track / Modified Mag cover / Ranked 10th in Circuit;
020 – 14th and Vine Construction drag track/Main Street drag track;
022 – 2003 Subaru Impreza 2.5 RS / Broadway Sprint Track Reverse / Ranked 10th in Sprint;
023 – Level 2 Paint / Lock Up sprint track;
024 – 2004 Nissan Sentra SE-R Spec V;
025 – Crom & Flammen cover/Drift Track 3/Ranked 10th in Drift;
026 – 9th & Fre sprint track / Unique Performance Upgrade;
027 – Sport Compact Car cover / Bedard Bridge sprint track / Ranked 9th in Sprint;
028 – Level 2 Muffler Tips / Drift Track 4;
029 – Level 2 Window Tint;
030 – Level 2 Engine/Exhaust Packages / Level 2 Drivetrain Packages / Level 2 Tire Packages / National Rail circuit track;
031 – Level 2 Roof Scoops;
033 – 1992 Nissan 240SX SE, Ranked 9th in Drift;
034 – Level 2 Rims / 9th and Frey Reverse sprint track;
037 – Import Racer cover / Ranked 8th in Circuit;
038 – Level 2 E.C.U. & Fuel System / Level 2 Turbo / Level 2 Brake Kits / Drift Track 5;
039 – Level 2 Side Skirts;
040 – Import Tuner cover / Ranked 8th in drift;
041 – 2002 Toyota Celica GT-S / Ranked 8th in sprint;
043 – Level 2 Hoods / Lock Up Reverse Sprint Track;
044 – Level 2 Front Bumpers;
045 – Level 2 Spoilers / National Rail Reverse circuit track;
046 – 2003 Acura RSX Type-S;
047 – Unique Rim Styles;
048 – Level 2 Weight Reduction Kits / Level 2 Suspension Packages / Level 2 Nitrous Oxide;
049 – Level 2 Rear Bumpers;
050 – Ranked 7th in Drift;
051 – Level 3 Decals;
053 – 2000 Acura Integra Type-R;
054 – Level 3 Muffler Tips;
055 – Turbo & High-Tech Performance cover / Main Street Reverse drag track / Ranked 7th in Drag;
056 – Level 3 Window Tint;
057 – Bedard Bridge Reverse sprint track / Ranked 7th in Sprint;
058 – 1999 Mitsubishi Eclipse GSX;
059 – Super Street cover / Stadium Circuit Reverse track / Ranked 6th in Circuit;
060 – Level 3 Head Lights;
061 – Level 3 Tail Lights;
062 – Level 3 Neon;
063 – Ranked 6th in Drag;
064 – 1998 Toyota Supra / Ranked 6th in Drift;
065 – Level 3 Paint / Drift Track 6;
066 – Level 3 Engine/Exhaust Packages / Level 3 Drivetrain Packages / Level 3 Tire Packages;
067 – Sport Compact Car cover / Ranked 6th in Spirnt;
068 – Choice of Unique Vinyls;
069 – 2003 Honda S2000;
070 – Level 3 Roof Scoops / Main Street Construction drag track;
071 – Terminal circuit track / Ranked 5th in Circuit;
073 – 1995 Mazda RX-7 / Ranked 5th in Drift;
074 – Spillway sprint track / Ranked 5th in Sprint;
075 – 2003 Nissan 350Z;
077 – Spillway Reverse sprint track / Unique Spoilers;
078 – 1st Ave. Truck stop sprint track;
079 – 1999 Nissan Skyline R34 GTR;
080 – Level 3 E.C.U. & Fuel System / Level 3 Turbo Packages / Level 3 Brake Kits / Main Street Construction Reverse drag track;
081 – Level 3 Rims;
083 – Commercial drag track / Ranked 4th in Drag;
084 – Level 3 Side Skirts / Market Street Reverse circuit track;
085 – Import Tuner cover / Ranked 4th in Drift;
086 – Terminal Reverse circuit track / Ranked 4th in Circuit;
087 – Ranked 3rd in Drag;
088 – Ranked 3rd in Circuit;
089 – Level 3 Hoods / Drift Track 7;
090 – Level 3 Front Bumpers / Port Royal circuit track;
091 – Level 3 Weight Reduction Kits / Level 3 Suspension Packages / Level 3 Nitrous Oxide / Port Royal Reverse circuit track;
092 – Maxi Tuning cover / Ranked 3rd in Drift;
093 – Level 3 Spoilers / 7th & Sparling sprint track;
094 – 1st Ave. Truck Stop Reverse sprint track / Ranked 3rd in Sprint;
096 – Unique Performance Upgrade;
097 – Commercial Reverse drag track / Ranked 2nd in Drag;
098 – 2nd in Circuit;
099 – Ranked 2nd in Sprint;
100 – Level 3 Rear Bumpers;
101 – Hot4s cover;
104 – Drift Track 8 / Ranked 2nd in Drift;
106 – Ranked 1st in Circuit;
107 – Highway 1 Reverse drag track / Ranked 1st in Drag;
108 – Ranked 1st in Drift;
109 – 7th & Sparling Reverse sprint track / Ranked 1st in Sprint;
110 – Wide Body Kit;
111 – Stuff cover.



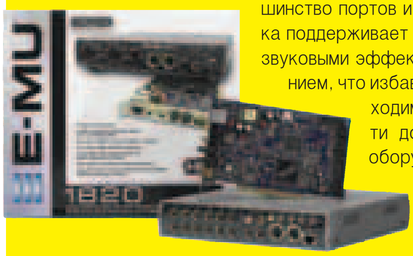
«ХАРДКОРНЫЕ» МОДУЛИ ОТ KINGMAX



Один из известных производителей памяти различных типов, компания Kingmax, объявила о начале выпуска модулей DDR I сверхвысокой емкости и сверхвысокой скорости. Серия будет называться Hard-core. Первыми, появятся модели с частотами 466 и 500 МГц. В первых обзорах некоторых западных изданий модули показали отличные разгонные возможности и стабильность в работе. Конечно, стоимость такого решения велика по сравнению с обычными, «народными» DDR 400, но тем не менее, истинного оверклокера это вряд ли остановит. ■

CREATIVE ВЫХОДИТ НА РЫНОК ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО АУДИО

Лидер рынка различных мультимедийных устройств для ПК, компания Creative, объявила свою новую торговую марку с недвусмысленным названием Creative Professional. Нетрудно догадаться, что под этим брендом будут предлагаться различные устройства для профессиональных музыкантов и звукооператоров. Первым из них стала аудиокарта E-MU 1820, поставляемая совместно с внешним блоком, на котором и расположено большинство портов и различных выходов. Новинка поддерживает одновременную работу с 16 звуковыми эффектами с аппаратным ускорением, что избавляет пользователя от необходимости покупки большей части дорогостоящего студийного оборудования. Конечно, эта карта будет недешева, но важен сам факт, что для создания качественного звука теперь уже не обязательно покупать целую студию, а достаточно лишь мощного компьютера с профессиональной аудиокартой. ■



LOKUR СКРОМНЕЕТ



Возможно, вы помните об анонсированных недавно полностью прозрачных корпусах Lokur, а теперь под этой маркой будут выпущены компактные модели, отлично подходящие для офисного и домашнего использования. Несмотря на скромные размеры (145x330x345 мм), в корпусе Lokur CD 100 можно разместить все необходимое для офисной работы: одно пятидюймовое и три трехдюймовых устройства. На передней панели корпусов расположены USB порт и 2 аудиовыхода. В случае необходимости пятидюймовое устройство можно легко заменить – внутри корпуса оно располагается в удобной съемной корзине, которая крепится на барашковых винтах. Еще один плюс – выдвижной лоток с ручкой для 3.5-устройств. Для того чтобы в блоке могла комфортно ужиться мощная система, есть места для установки трех вентиляторов, что обеспечивает достаточное охлаждение. Поставки новинок должны начаться в скором времени по довольно демократичным ценам. ■

SEAGATE СТАВИТ РЕКОРДЫ



Один из ведущих производителей жестких дисков, компания Seagate, объявила о начале поставок в Россию первых винчестеров с плотностью записи 100 Гбайт на стандартную 3.5-дюймовую пластину. Новая модель Seagate Barracuda 7200.7 способна хранить 200 гигабайт информации, а ее примерная цена составит $179. Также, эти диски первыми поддерживают технологию SATA Native Command Queuing (NCQ). Разработка заметно увеличивает производительность и функциональность, но при этом, разумеется, нуждается в поддержке со стороны контроллера Serial ATA. Помимо этого жесткого диска, недавно компанией был представлен первый 2.5-дюймовый винчестер со скоростью вращения шпинделя 10000 оборотов в минуту. В новинке была применена масса технических усовершенствований, дабы высокой скорости соответствовала надежность накопителя. Скорее всего, основными потребителями высокоскоростной новинки станут сборщики тонких серверов, однако, многие владельцы производительных ноутбуков не откажутся от быстрейшего накопителя в своей мобильной системе. ■

19'' LCD ОТ ACER

Давненько компания Acer не объявляла о выпуске LCD-мониторов высшего ценового диапазона. Первой ласточкой за довольно долгое время стала модель Hi-end класса Acer AL1921hm с размером диагонали 19''. Технические характеристики соответствуют классу новинки: контрастность 600:1, яркость 300 кд/м^2, время реакции пикселя – 25 мс. Безусловно, эта модель отлично подойдет для домашнего или офисного использования, для игр и видео, а профессионалам придется подождать тестов и первых отзывов об использовании этого монитора для работы с различными графическими приложениями. Не исключено, что Acer'у удастся занять этой новинкой и некоторый процент рынка профессиональных дисплеев. Ориентировочная розничная цена составит $889. ■

ZIV PRO 800 — МОБИЛЬНЫЙ HDD ПО ПОСЛЕДНЕМУ СЛОВУ ТЕХНИКИ

Российский разработчик и производитель мобильных систем хранения данных, компания IDS (InPrice Data Systems), выпустила накопитель под названием ZIV PRO 800. В отличие от предыдущих разработок компании, новинка обладает всеми современными портами для подключения к настольному компьютеру или ноутбуку: модель совместима как с высокоскоростным IEEE1394a/b, так и с менее быстрым, но более универсальным USB 2.0. Конечно, возможно подключение и посредством устаревшего на сегодняшний день USB 1.1, но понятно, что это не слишком целесообразно. Точные технические характеристики пока неизвестны, но предполагается, что емкость первых версий составит 60-100 гигабайт или более. Розничные цены также неизвестны, но есть все основания полагать, что они будут значительно ниже аналогов заграничных фирм. ■



NVIDIA ПЕРЕХОДИТ НА GDDR-3

Компания nVidia, известнейший производитель видеоплат, объявила о выпуске новой версии своей модели GeForce FX5700 Ultra, снабженной 128 Мегабайтами памяти стандарта GDDR-3. По сравнению с доживающей свои последние дни DDR, новинка может работать на значительно бОльших частотах. В первой видеоплате с ее использованием компания решила установить частоту памяти равную 950 МГц, однако в дальнейшем она может быть увеличена вплоть до 1.6 ГГц, если, конечно, на смену ей не придет иной стандарт. Немного непонятно, почему первопроходцем в использовании GDDR-3 стала плата среднего класса, а не топовое решение вроде GeForce FX5900/5950 Ultra. Впрочем, возможно, это еще один шаг nVidia в обострившейся до предела конкурентной борьбе с другим гигантом – канадской ATI. ■

CANON IXUS ДОБРАЛСЯ ДО 5 МЕГАПИКСЕЛЕЙ

Canon, один из ведущих производителей цифровой фототехники, представила три новые модели из линейки компактных камер IXUS. Среди них 5.0-мегапиксельная IXUS 500, 4.0-мегапиксельная IXUS 430 и 3.2-мегапиксельная IXUS IIs. Последние две версии являются обновленными вариантами уже присутствующих на рынке моделей со схожими техническими характеристиками. Новинки поддерживают все современные стандарты прямой печати на принтере, а также обучены качественной съемке в совершенно различных условиях. И конечно, неизменным остался основной атрибут серии: компактный и стильный корпус из нержавеющей стали, благодаря которому эти фотоаппараты весьма популярны уже несколько лет. Точные розничные цены на новинки пока неизвестны. ■

BENQ В ПОГОНЕ ЗА МИЛЛИСЕКУНДАМИ



Компания Benq, известный производитель мониторов и другого компьютерного оборудования, анонсировала две новые модели: FP767-12 и FP783, основной особенностью которых является минимальное время отклика матрицы – всего 12 мс. Уточним, что сегодня на рынке, представлены модели с временем лишь 16 мс. Кстати, и 16 мс мониторы одной из первых выпустила именно Benq. Неудивительно, что в официальном пресс-релизе активно указывается основная сфера применения новинок – игры. Модель FP783 отличает чуть бОльшая функциональность, но основные технические характеристики обоих мониторов практически идентичны. Размер диагонали равен 17 дюймам, контрастность 500:1. Скорее всего и цены на новинки также будут весьма минимальными – хороший выбор для активного геймера. ■

МИНИ-ТЕСТ

ASUSTEK V9980 ULTRA

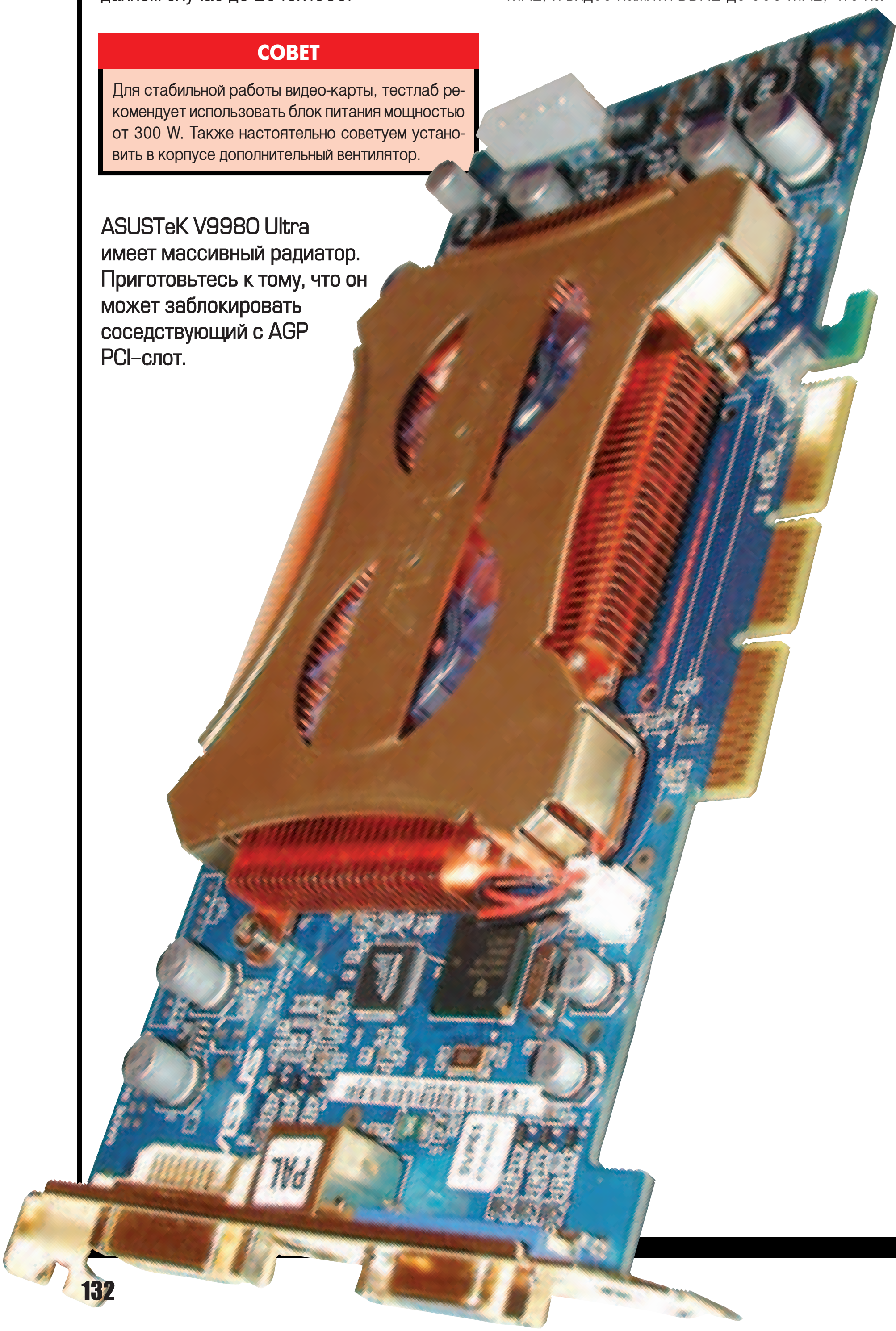
TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Помимо ожесточенной процессорной гонки между компаниями Intel и AMD, на рынке по-соседству идет не менее захватывающее состязание двух производителей чипсетов для видео-карт: ATI и nVidia. И вот, после выхода чипсета от nVidia GeForce FX 5950 Ultra, известная компания, ASUSTeK, один из гигантов на рынке, производящий материнские платы, оптические приводы, видеокарты и многое другое, показала всему миру новую видео-карту HI-END уровня на данном чипсете, V9980 Ultra.

Производитель гарантирует высокую графическую вычислительную мощь при кинематографических разрешениях, что может понадобиться счастливым обладателям больших мониторов и любителям видеомонтажа. «Кинематографическое» – значит очень высокое разрешение, в данном случае до 2048x1536.

СОВЕТ

Для стабильной работы видео-карты, тестлаб рекомендует использовать блок питания мощностью от 300 W. Также настоятельно советуем установить в корпусе дополнительный вентилятор.



ASUSTeK V9980 Ultra имеет массивный радиатор. Приготовьтесь к тому, что он может заблокировать соседствующий с AGP PCI–слот.

Графический процессор, nVidia GeForce FX 5950 Ultra, представляет собой вариант GeForce FX 5900 Ultra, улучшенный в плане стабильности и безопасности. Усовершенствованная технология изготовления, используя тот же технологический процесс 0,13 мкм, позволила повысить частоту графического ядра до 475 MHz, и видео-памяти DDR2 до 950 MHz, что на 25 и 100 MHz выше, чем у GeForce 5900 Ultra, тем самым повысилась и производительность.

СПЕЦИФИКАЦИЯ

- ГРАФИЧЕСКОЕ ЯДРО: GeForce FX 5950Ultra
- ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС: 0,13 МКМ
- ЧАСТОТА ЯДРА: 475 MHz
- ВИДЕО-ПАМЯТЬ: 256 MB DDR
- ЧАСТОТА ПАМЯТИ 950 MHz
- ШИНА ПАМЯТИ: 256-bit DDR
- ШИНА AGP: 8x/4x/2x
- МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 2048*1536
- VGA ВЫХОД: 15-pin D-sub
- DVI ВЫХОД: DVI-I
- АДАПТЕР: DVI – второй VGA, для подключения второго VGA монитора
- VIVO ВЫХОД: S-VHS, композитный
- АДАПТЕР: мульти-видео вход/тв выход на проводе
- ПОДДЕРЖКА СПЕЦИФИКАЦИЙ: DIRECTX 9, OPENGL 1.5
- ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПИТАНИЕ: стандартный коннектор, обязательно
- КОМПЛЕКТ: 8 компакт-дисков с играми, ПО и драйвером

У такого монстра, как и следовало ожидать, огромный аппетит, придется напрямую подключить плату к блоку питания. Для надежного охлаждения разгоряченного чипсета, ASUSTeK установила два вентилятора на огромном медном радиаторе, охватывающем карту с двух сторон.

На этой стабильной основе, ASUSTeK внесла свой богатый вклад, дополняющий и функциональность видео карты:

ASUS GameFace – эта технология дает возможность видеть соперников и общаться с ними во время игры.

ASUS Digital VCR II – данная функция превращает домашний компьютер в полноценный цифровой видеомагнитофон. Теперь можно захватывать изображение и оцифровывать в форматах MPEG I,II ASUS ASV2 AVI. Также поддерживается функция TimeShift, позволяющая не пропустить интересный момент при просмотре телепередач с вашего тв-тюнера: можно поставить на паузу и отойти, а затем продолжить просмотр, отжав паузу.

ASUS VideoSecurity II – в реальном времени выводит изображение, полученное с установленных камер наблюдения. Если программа фиксирует изменение картинки, полученной с камер, включается запись.

Возможно, высокая цена, сравнимая со стоимостью приличного системного блока, и отпугнет основную массу пользователей, но все же эта карта класса HI-END предназначена именно для узкого круга настоящих ценителей качественной 3D-графики, истинных геймеров и энтузиастов. ■


12ms
Fast Response Time
BenQ
...время отклика 12 миллисекунд!
FP783
FP767-12
ЖК-монитор BenQ с полным временем отклика 12 мс — это лучший выбор для «геймера» или любителя DVD. Реагируй мгновенно, почувствуй азарт игры, окажись в эпицентре событий. Больше не придется ошибаться и тормозить, вглядываясь в нечеткие очертания быстро сменяющихся лиц и событий. Это игра, но эмоции настоящие.
Хотите узнать больше? Посетите наш сайт: BenQ.ru
BenQ
Enjoyment Matters

ТЕСТИРОВАНИЕ HDD SERIAL ATA

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компанию «КомпьютерМаркет» (т. 500-03-04)

Пожалуй, сегодня трудно найти пользователя, который не слышал бы о новом стандарте Serial ATA (SATA). Но чем он отличается от привычного Parallel ATA? Что обычному пользователю сулит переход на SATA? Какую модель выбрать? Чтобы получить ответы на эти вопросы, мы отобрали и протестировали ряд жестких дисков SATA. Цель этой статьи – рассказать читателю об основных особенностях нового стандарта и помочь в выборе конкретного устройства.

SERIAL ATA

Стандарт описывает ATA (AT Attachment, он же IDE – Integrated Device Electronics) с последовательной (serial) передачей информации, в отличие от обычного ATA, который является параллельным и использует широкий плоский кабель из восьмидесяти или сорока жил, хорошо знакомый всякому, кто хоть раз собственноручно разбирал компьютер. В случае SATA применяется семижильный кабель, по которому данные передаются последовательно. В настоящее время существуют различные стандарты ATA, которые обеспечивают скорости 33, 66, 100, 133 Мбайт/сек. Первое же поколение SATA имеет скорость 150 Мбайт/сек.

Для получения более полного представления о SATA рассмотрим основные его отличия от предшественника и определим, в чем же заключаются плюсы этой новой технологии, ее особенности и их значение для обычного пользователя ПК. Это поможет лучше понять, зачем понадобилось создавать новый стандарт, когда и действующий до сих пор неплохо справляется с возложенными на него обязанностями.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Основное достоинство жестких дисков SATA заключается в том, что их удобней подключать в корпус компьютера. Ведь кабель, соединяющий диск с контроллером, стал почти в семь раз уже. Широкие кабели, распространенные на данный момент, имеют свойство выходить из строя при сильном сгибании и создавать массу неудобств при монтаже. Помимо этого, из-за своей формы они отрицательно влияют на циркуляцию воздушных потоков внутри корпуса, что препятствует охлаждению. А кабели SATA, в отличие от них, таких неприятных особенностей не имеют.

Совет

Несмотря на то что кабели, соединяющие сам жесткий диск с контроллером SATA, стали удобнее и надежнее за счет изменения количества проводников и общей формы, все же не рекомендуется чересчур сильно их перегибать. Частота сигнала, передаваемого по такому кабелю, очень высока, и по этой причине излишняя деформация может негативно сказаться на его волновых свойствах. Разумеется, сама информация никак не искажается.

СПИСОК УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ

- Шум
- Недостатки
- Достоинства

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. MAXTOR 6Y160M0
2. SAMSUNG SP0812C
3. SAMSUNG SP1213C
4. SEAGATE ST3120026AS
5. SEAGATE ST316023AS
6. SEAGATE ST380013AS
7. WD WD2000JD-FYB0
8. WD WD740GD-00FLA0

Кроме того, вас приятно удивит тот факт, что теперь у каждого устройства свой собственный кабель. Отныне исчезает необходимость различать устройства master (ведущий) и slave (ведомый) – сами понятия исчезают. А это, в свою очередь, означает, что на жестком диске не будет соответствующего управляющего элемента – перемычки. Для обычного пользователя это, безусловно, большое облегчение: теперь просто невозможно поставить ее в неправильное положение. Хотя заметим, что многие современные винчестеры умеют автоматически устанавливаться в slave или master.

Совет

Если при монтаже обычных дисков ATA деформированные ножки соответствующих разъемов относительно легко выправить, то в случае с Serial ATA можно вывести разъем из строя. Это объясняется тем, что зачастую его пластиковые части довольно хрупкие, так что необходимо действовать чрезвычайно осторожно, чтобы техника не пострадала.

«ГОРЯЧЕЕ» ПОДКЛЮЧЕНИЕ (HOT PLUG)

Эта функция позволяет подключать или отключать устройства без выключения компьютера. Что это дает? В качестве примера представьте себе такую ситуацию. Вы имеете два физических жестких диска, и один из них является диском SATA. В таком случае можно установить операционную систему и различные программы на одном диске (он тоже может быть SATA), а на другом хранить всю необходимую вам информацию (все важные документы, коллекцию музыки и так далее). Теперь забрать все это с собой, отправляясь, например, на работу или в гости, чрезвычайно просто – функция hot plug позволит быстро и удобно отключить диск. Конечно, нужно, чтобы носитель был установлен в специальное съемное крепление (mobile rack), иначе придется открывать крышку кожуха системного блока, а делать это при включенном питании нельзя. Да и носить с собой диск без защитной оболочки небезопасно и неудобно.

Совет

Если производитель вашего оборудования четко указывает, что его драйверы поддерживают hot plug, то для использования замечательной возможности безопасного отключения одного из дисков SATA необходимо действовать по приводимой ниже схеме.

Войдите в «Диспетчер устройств» (щелчок правой кнопкой по пиктограмме «Мой компьютер» на рабочем столе, меню «Свойства», вкладка «Оборудование»). Выберите в списке категорию «Дисковые устройства» и в ней найдите «Ваш диск». Щелкните правой клавишей мыши и выберите в меню пункт «Удалить». После этого вы можете совершенно спокойно отключить устройство, не опасаясь потерять какую-либо информацию, находящуюся в текущий момент в кэш-памяти диска.

Что касается «горячего» подключения устройства, то для этого требуется всего лишь подсоединить в соответствующие разъемы кабели SATA и питания. Все заботы по автоматическому определению нового оборудования Windows берет на себя.

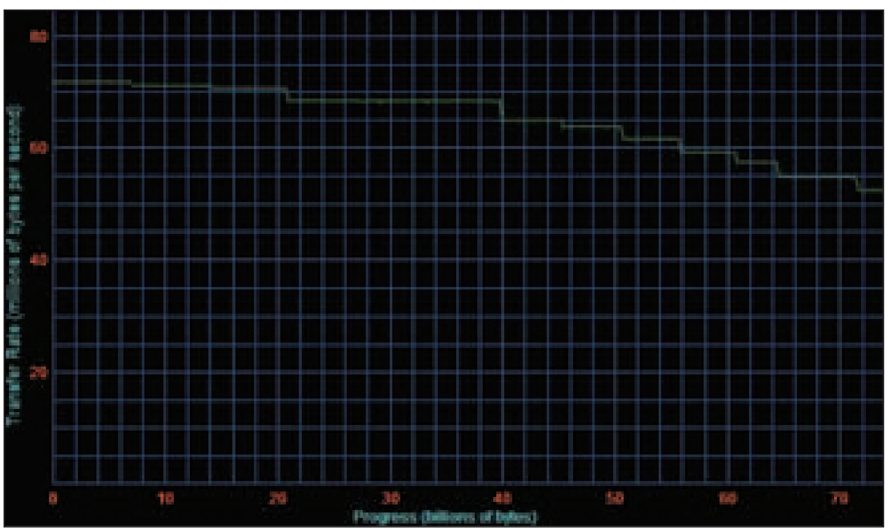


График чтения чемпиона тестирования WD WD740GD-00FLA0.

MAXTOR 6Y160M0



ЦЕНА (У.Е.): 145

★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 160
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: N/A
- *Шум холостого хода*, Дб: 27
- *Шум при поиске*, Дб: 35
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 5..55
- *Количество пластин*: N/A
- *Количество головок*: N/A

В дисках серии DiamondMax 9 используются гидродинамические подшипники, что положительным образом сказывается на уровне шума. В режиме ожидания (холостого хода) звук похож на издаваемый вентилятором. Громкость невысокая, но все же выше, чем у лучших в этом отношении SEAGATE ST380013AS и SAMSUNG SP0812C. Головки во время поиска издают негромкий стрекот, хорошо слышимый, если резонирует поверхность, к которой прикреплен диск.

+ Довольно тихий и производительный диск.

– При активной работе без дополнительного охлаждения нагрев выше допустимых 55 градусов.

SAMSUNG SP0812C



ЦЕНА (У.Е.): 85

★ ★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 80
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: 18
- *Шум холостого хода*, Дб: 27
- *Шум при поиске*, Дб: 28
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 5..55
- *Количество пластин*: 1
- *Количество головок*: 2

Это устройство можно смело назвать одним из самых тихих в тестировании. Такое качество объясняется тем, что в нем только одна пластина, и это очень хорошо заметно: по сравнению с двух-пластинным SAMSUNG SP1213C уровень шума при ожидании ниже, кроме того, нет сколько-нибудь различимого гула и меньше вибрация. В режиме поиска также очень тихий, см. SAMSUNG SP1213C.

+ Тихий, с хорошей производительностью, не требует охлаждения. Цена более чем приемлема.

– Быстродействие могло бы быть и повыше.

SAMSUNG SP1213C



ЦЕНА (У.Е.): 110

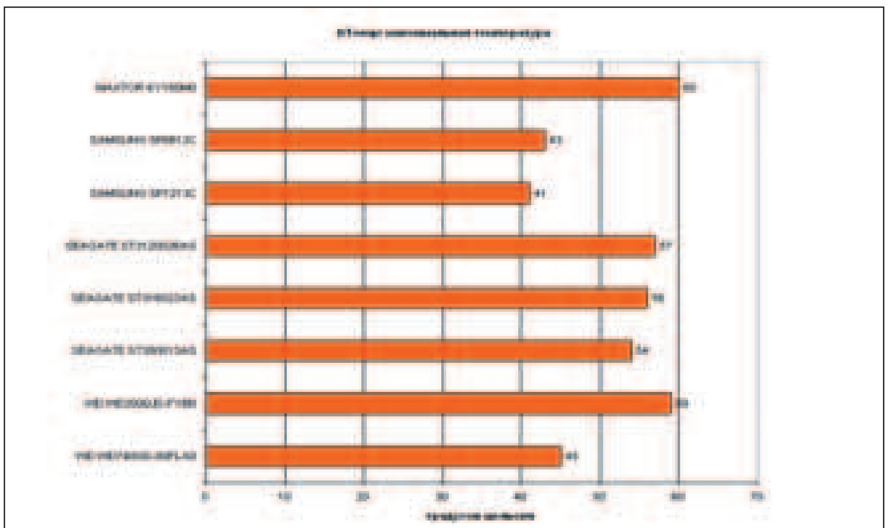
★ ★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 120
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: 18
- *Шум холостого хода*, Дб: 27
- *Шум при поиске*, Дб: 28
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 5..55
- *Количество пластин*: 2
- *Количество головок*: 3

В режиме холостого хода диск тихий – заметно тише него только диски Seagate серии 7200.7., но издает неприятное низкое гудение. Звук от головок приглушенный. Это самый тихий из протестированных дисков - за шумом вентиляторов ПК его слышно сантиметров с тридцати, не больше. То есть, только если специально прислушиваться.

+ На холостом ходу диск нагрелся до 39 градусов, после полутора часов работы температура поднялась до 41, но не выше. Диск тихий и слабо греется.

– Оба диска SAMSUNG не оказались на вершине производительности. Хотя общая картина напоминает пословицу: тише едешь – дальше будешь.



Таким образом, жесткий диск SATA вы можете использовать точно так же, как и любой обычный диск, который был у вас раньше, – никаких ограничений нет, но при этом он становится гораздо более мобилен. Иными словами, мы имеем совершенно обычный жесткий диск, который, к тому же, может быть использован и как отчуждаемый носитель. Возможно, вы уже размышляли о приобретении переносного носителя с интерфейсом USB, например ZiV. Тогда, пожалуй, стоит подумать над тем, что диск SATA может заменить подобное устройство в ситуациях, когда портативность не очень важна и диск не требуется носить с собой постоянно, а лишь от случая к случаю. Предвидя возражения более опытных пользователей касательно того, что hot plug был

◀ Можно видеть, что MAXTOR 6Y160M0 оказался самым «горячим».

SEAGATE ST3120026AS



ЦЕНА (У.Е.): 115

★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 120
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: N/A
- *Шум холостого хода*, Дб: 25
- *Шум при поиске*, Дб: N/A
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 0..60
- *Количество пластин*: 2
- *Количество головок*: 3

Этот диск проявил себя как лучший по уровню шума в режиме холостого хода. После его включения даже не сразу понятно, что же изменилось – на первый взгляд все осталось по-прежнему, хотя при более тщательном прислушивании все же можно различить тихое гудение. К сожалению, общая картина несколько хуже – при перемещении головок диск издает негромкий, но все же заметный среднечастотный шорох.

+ Очень тихий в режиме ожидания.

– Сильный нагрев. Без нагрузки диск достиг температуры 49 градусов, при нагрузке нагрелся почти до предельно допустимых 60. Желательно внешнее охлаждение.

SEAGATE ST316023AS



ЦЕНА (У.Е.): 140

★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 160
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: N/A
- *Шум холостого хода*, Дб: 25
- *Шум при поиске*, Дб: N/A
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 0..60
- *Количество пластин*: 2
- *Количество головок*: 4

Как можно понять из приводимых характеристик, основное отличие этой модели от предыдущей состоит в большем размере – стало на одну головку больше. На звуковые характеристики устройства это сильно не повлияло. Диск гудит чуть слабей, чем SEAGATE ST3120026AS, а в остальном полностью ему аналогичен – обладает теми же самыми недостатками.

+ Немного тише своего младшего собрата SEAGATE ST3120026AS.

– Имеет проблемы с тепловыделением, поэтому настоятельно рекомендуется дополнительное охлаждение.

SEAGATE ST380013AS



ЦЕНА (У.Е.): 90

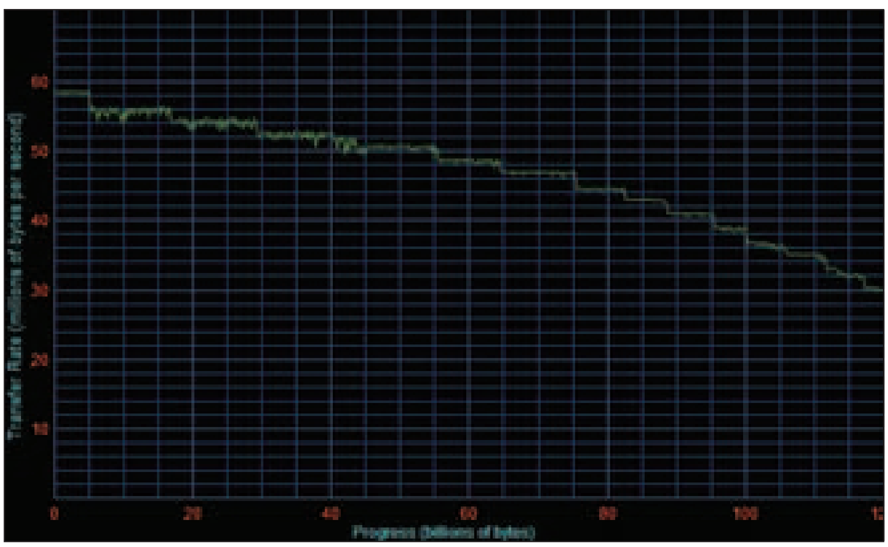
★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 80
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: N/A
- *Шум холостого хода*, Дб: 25
- *Шум при поиске*, Дб: N/A
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 0..60
- *Количество пластин*: 1
- *Количество головок*: 2

А вот этот диск уже относится к разряду младших моделей SEAGATE. Он в два раза меньше предыдущего SEAGATE ST316023AS, поскольку имеет всего лишь одну пластину. Разумеется, этот факт не мог не отразиться положительно на характере издаваемого шума. В отличие от старших моделей, это устройство не гудит и не вибрирует сколько-нибудь заметно.

+ Производительность выше, чем у старших моделей (SEAGATE ST3120026AS и ST3120026AS).

– Теперь уже можно уверенно заявить, что у всех протестированных дисков SEAGATE есть проблемы с тепловыделением. Одного поля ягоды.



возможен и при использовании обычных дисков IDE, заметим, что такая функция действительно была (да и есть), однако никоим образом в спецификации указанного стандарта не отражена. Существующие устройства, реализующие hot plug с IDE, далеки от совершенства и оставляют желать лучшего.
Однако следует помнить, что эта функция не является обязательной для SATA, а потому советуем внимательно читать спецификацию конкретного продукта.

СКОРОСТЬ

Говоря о скорости передачи данных, вспомним об уже упоминавшихся в начале статьи номинальных значениях скоростей для SATA первого поколения и различных версий ATA. При

◀ График чтения SEAGATE ST3120026AS — модель с низкой производительностью.

WD WD2000JD-FYB0



ЦЕНА (У.Е.): 175

★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 200,049
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 7200
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: 21
- *Шум холостого хода*, Дб: 34
- *Шум при поиске*, Дб: 35/36
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 5..55
- *Количество пластин*: 3
- *Количество головок*: 5

Как и многие другие его собратья (диски WD серий AB, BB, JB), этот диск шумит не стесняясь. Хорошо слышен металлический звон, парковка головок сопровождается громким щелчком, а при их перемещении устройство издает негромкий шорох. Тем, кому важен низкий уровень шума, не стоит выбирать этот диск из-за производимого им в режиме холостого хода неприятного свиста.

+ Большой объем.

– Сильный нагрев, выше допустимого предела – необходимо охлаждение. По уровню шума хуже всех других моделей.

WD WD740GD-00FLA0



ЦЕНА (У.Е.): 250

★ ★ ★ ★ ★

- *Форматированная емкость*, Гбайт: 74,356
- *Скорость вращения шпинделя*, оборотов в минуту: 10000
- *Объем кэш-памяти*, Мбайт: 8
- *Полное время поиска*, мс: 10,2
- *Шум холостого хода*, Дб: 32
- *Шум при поиске*, Дб: 36
- *Рабочая температура*, градусов Цельсия: 5..55
- *Количество пластин*: 2
- *Количество головок*: 2

Поразительно, но этот диск тише многих семитысячников. В режиме холостого хода нет ни звона, ни гудения, шум едва слышен. Перемещение головок может давать сильный резонанс, но если его исключить, звук негромкий, на уровне WD WD2000JD-FYB0. Нужно отдать должное инженерам WD - все-таки десять тысяч оборотов, две пластины, но при этом низкий уровень шума и отличная производительность.

+ При работе диск нагрелся максимум до 45 градусов, что для десятитысячника просто великолепный результат. Самый быстрый, при этом тихий и не требующий охлаждения диск.

– Высокая цена за гигабайт.

развитии стандарта ATA скорость линейно возрастала, пока не достигла отметки в 133 Мбайт/сек (существует стандарт ATA/133, хотя и не получивший распространения). В то же время стандарт SATA имеет скорость 150 Мбайт/сек, а это почти на 13% больше.
Указанные значения характеризуют скорость обмена информацией между контроллером и самим устройством. Следует помнить, что есть еще вращающийся носитель, и скорость непосредственного считывания данных с него ниже, чем при обращении к контроллеру. Таким образом, существует сильный ограничивающий фактор, который не дает реальной скорости работы с диском увеличиться до приведенных выше значений. То есть в действительности она гораздо ниже.
Возникнет закономерный вопрос: «Зачем же необходимы высокоскоростные стандарты?» Ответ прост – работа с носителем осуществляется не напрямую, а через буфер обмена (кэш). Именно здесь задействуется скоростной обмен с контроллером – данные берутся из кэша, а обращения к носителю не происходит. Разумеется, при считывании большого файла, такого как, скажем, полноформатный видеофильм, кэш бесполезен. По этой причине при оценке производительности жесткого диска различают скорость последовательного чтения, как в приведенном примере, и случайного считывания. Последняя, кстати, зависит от скорости поиска – величины, которая характеризует время, затрачиваемое на перемещение головки диска в заданную позицию.

Совет

Следует отметить, что при оценке жестких дисков критерий надежности чаще всего доминирует над показателями производительности. Действительно, лучше на несколько секунд дольше ждать загрузки операционной системы, чем в результате аварии диска потерять результат упорной работы, на которую был затрачен целый месяц.
Говоря о резервном копировании информации, заметим, что тем, кому важна надежность хранения данных, стоит обратить свое внимание на дисковые массивы (RAID). Эта технология позволяет использовать несколько физических дисков как один логический, повышая тем самым производительность и надежность хранения данных (дублирование, верификация с помощью контрольных сумм).
Разумеется, SATA позволяет организовывать такие массивы, а также иметь при этом возможность «горячей» замены (hot swap) одного из устройств массива.

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

Итак, SATA нам дает hot plug, улучшенный кабель, скорость. Из «революционного» в приведенном списке, пожалуй, только первый пункт – именно это может заинтересовать обычного пользователя. Новый кабель – тоже немаловажное изменение. Что касается скорости, то тут прирост невелик, ведь решение ориентировано на рынок настольных ПК, где соотношение цена/производительность обязано быть приемлемым.
Обобщая сказанное, хочется отметить, что SATA является логическим продолжением ATA и избавляет пользователя от многих недостатков последнего. Кроме того, переход на новый стандарт идет уже полным ходом. Это не означает, что надо сломя голову бросаться в магазин за новым оборудованием. Ситуация чем-то напоминает постепенный обмен старых денежных купюр на новые – резкого перехода нет и быть не может. Иными словами, глядя в будущее, то есть на предстоящий апгрейд, обратите внимание на Serial ATA.
С другой стороны, обыкновенный ATA, судя по всему, еще очень долго не уйдет с рынка. Это опять же можно объяснить чисто экономическими причинами – уж очень сильно все к нему привыкли. Существует огромное количество техники ATA – это и сами диски, и материнские платы, которые должны быть распроданы. Но даже после того, как такое оборудование будет снято с производства, сохранится необходимость поддерживать оставшиеся в употреблении устройства, пока те не достигнут определенной стадии морального устаревания или просто не выйдут из строя. А значит, будут использоваться различного рода мосты и переходники, необходимые для работы со старыми дисками. ■

ВЫВОДЫ

В тестировании себя великолепно проявил диск WD WD740GD-00FLA0. Единственным недостатком является высокая цена ($250) при небольшом объеме (меньше 80 Гбайт). Помимо этого, устройство имеет двойное питание (обычное и Serial ATA), также как WD WD2000JD-FYB0 и MAXTOR 6Y160M0.
Если вас интересует бюджетное решение, то обратите внимание на SAMSUNG SP0812C ($85). Очень тихий диск, который при этом не требует дополнительного охлаждения. Над таким вариантом стоит задуматься – по цене почти в три(!) раза ниже лидера нашего тестирования WD WD740GD-00FLA0.

ТЕСТ-ЛАБ СОВЕТУЕТ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ SATA HDD

Ну вот, наконец-то вы стали обладателем вожделенного жесткого диска Serial ATA. Теперь можно сказать, что соответствующий контроллер не зря интегрирован в материнскую плату. Как, вы и контроллер купили? Хорошо, рассмотрим оба варианта.

Итак, порядок введения устройства в эксплуатацию. Для начала необходимо позаботиться о контроллере. Это означает, что операционная система должна иметь установленные драйверы для работы с ним. Если у вас уже установлена Windows, то проверьте, есть ли в списке устройств контроллер SATA. При его наличии можно сразу переходить непосредственно к подключению диска.

В случае же, если Windows только предстоит установить, вам понадобится во время установки дискета с драйверами контроллера. Ее несложно создать – для этого нужно поместить на чистый флоппи-диск файлы драйверов контроллера. Важно, чтобы на дискетке в корне имелся файл с расширением inf, в котором хранится описание драйверов, ведь без него установщик не будет знать, что делать с файлами. Если вы собираетесь установить операционную систему на диск SATA, и он единственный, то нужно, конечно же, чтобы он был уже подключен на момент начала установки. О подключении пойдет речь ниже.

Когда дискета создана, запускайте установку Windows, загрузившись с компакт-диска. В самом начале внизу экрана появится сообщение о том, что если требуется установить драйвер SCSI или RAID, нужно нажать F6. Сделайте это, а затем, следуя инструкциям, воспользуйтесь дискетой с драйверами. В остальном установка проходит как обычно.

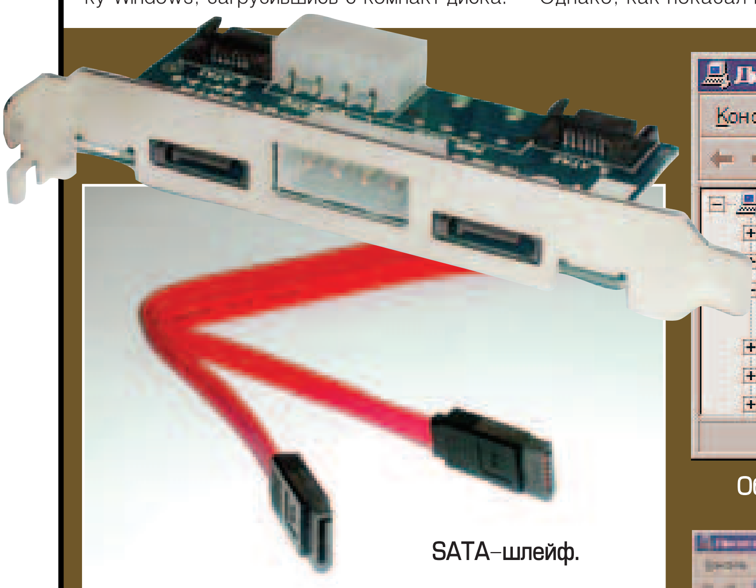
Если вы имеете уже установленную операционную систему на машине без интегрированного контроллера SATA, а хотите инсталлировать оный, также понадобится установить драйвера. Сначала вставьте плату контроллера в один из слотов расширения.

После своей загрузки Windows обнаружит новое оборудование и запросит установку драйверов. Тут необходимо ей посодействовать и указать каталог, где находятся необходимые файлы. Как правило, это папка на компакт-диске, поставляемом производителем контроллера. После успешной установки драйверов контроллер должен появиться в списке устройств, как уже было показано выше.

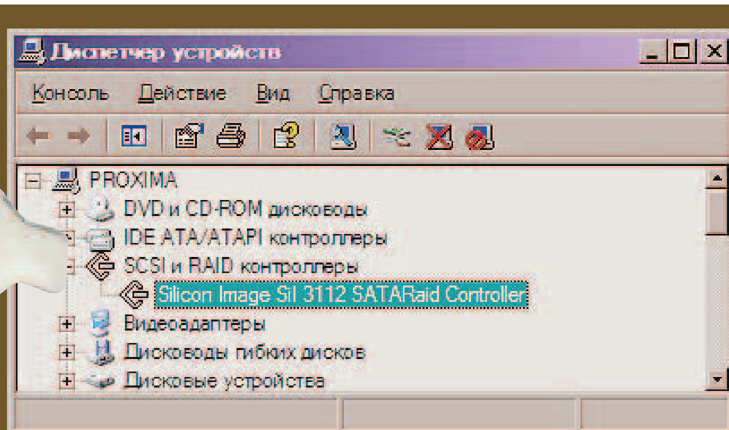
Теперь о подключении диска. В отличие от обычных дисков ATA, устройства Serial ATA имеют удобный семижильный кабель, что значительно облегчает процесс монтажа. Однако, как показал горький опыт, разъемы на таком кабеле довольно хрупкие. По этой причине нужно действовать чрезвычайно осторожно, чтобы ничего не сломать. Когда вы подключили кабель для передачи данных к соответствующим разъемам на материнской плате и жестком диске, необходимо позаботиться о питании устройства. Тут возможны варианты. Диск SATA может иметь сдвоенное питание, то есть запитываться как с помощью обычного разъема, так и через разъем питания SATA. Последний вам либо придется купить дополнительно, либо он может входить в комплект поставки материнской платы с интегрированным контроллером.

Но ни в коем случае нельзя одновременно подключать стандартное питание и SATA! Это может вывести диск из строя, так что выберите что-то одно.

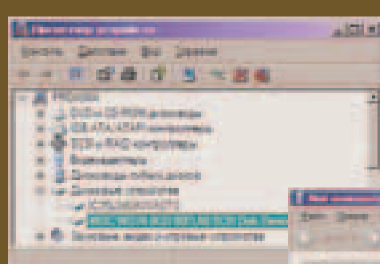
После всех описанных процедур Windows должна отображать диск SATA в списке устройств. Теперь вам остается только отформатировать (если, конечно, это не было сделано при установке операционной системы) его и пользоваться как обычно. ■



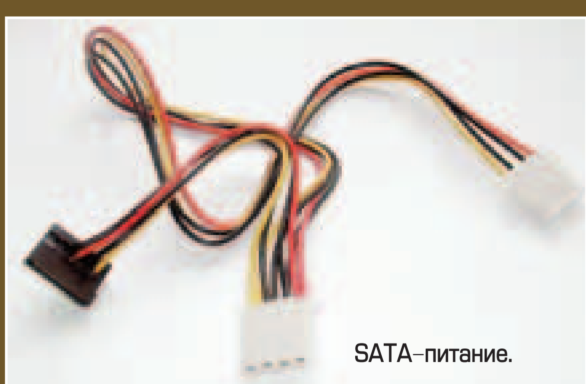
SATA–шлейф.



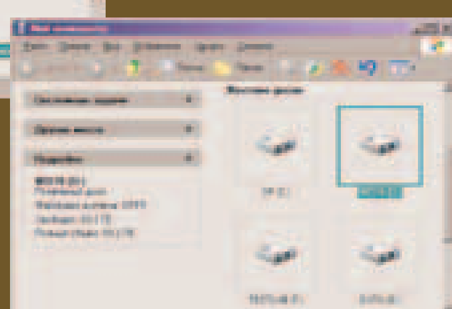
Обратите внимание на установленный контроллер Serial ATA.



Можно видеть в списке установленный жесткий диск Serial ATA.



SATA–питание.



И вот результат всех ваших действий – готовый к использованию диск.



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Индийский кинематограф – вид массового искусства, вызывающий либо благоговейный трепет, либо лютую ненависть. Мы предпочитаем трепетать. Яркие сказки о горячей любви смуглых танцоров диско и дочерей прядильных магнатов, с непременными зажигательными плясками, пронзительными песнями и наивным закадровым «дыщ–тыдыщ» в сценах потасовок – увидев все это однажды, влюбляешься раз и навсегда. В редакции немало горячих поклонников жанра, и мы наконец–то решились запустить регулярную рубрику, воспевающую наше общее увлечение. Читатели главного игрового журнала Мироздания! Пришел ваш черед познать силу Раджа Капура и Амитабха Баччана!



Забудьте о Голливуде. Болливуд – так называется самая крупная на планете «фабрика грез». По разным подсчетам, ежегодно студии в округе Бомбея выпускают от восьмисот до тысячи фильмов (в США снимается в два раза меньше). Здесь главенствует совершенно иной подход к производственному процессу, нежели в Америке и Европе. Лучше всего разница выражается цифрами. Бюджет современного индийского блокбастера обычно равен одному-полутора миллионам долларов (против 100 миллионов долларов в Штатах), актеры зачастую заняты в трехчетырех картинах одновременно и получают за одну роль 10-15 миллионов рупий (220-230 тысяч долларов). Рекордсмен индийского кино Аамир Кхан зарабатывает 1,54 млн. долларов в год – сравните это с голливудским рекордом 2000 года, когда Брюс Уиллис отхватил 73,9 млн. долларов. Болливуд – хит-конвейер циклопических масштабов и почтенного возраста (первый бомбейский фильм снят в 1899 году, на одиннадцать лет раньше первой голливудской

БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БХАЙ-БХАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете трейлеры новейших индийских фильмов прямиком из Болливуда, демонстрирующих лучшие достижения индийских кинематографистов; а специально для меломанов мы выложили несколько музыкальных композиций в формате mp3, которые заставят вас пуститься в пляс!



ЛЮБИМЫЕ АРТИСТЫ:



АКШАЙ КУМАР



АЙША ДЖУЛКА

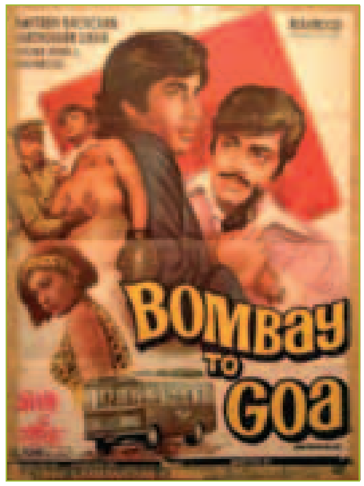


ГОВИНДА



ШРИ ДЕВИ

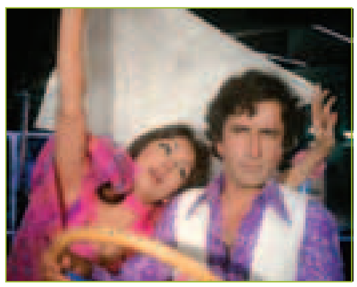




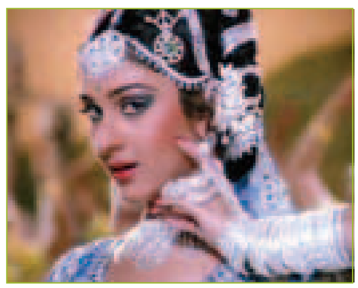
ленты), это потоковое производство удивительно яркого масскульта, потребляемого миллиардным населением Индии и миллионами зрителей за ее рубежами. По официальной статистике, местные кинотеатры ежедневно посещают 14 миллионов индусов. На иностранную аудиторию приходится около десятой части продаж билетов на индийские фильмы, от 9 до 10 миллионов долларов в год. Большой популярностью пользуется болливудская продукция у индийских диаспор Великобритании, США, Канады, стран Персидского залива, Австралии, Сингапура. Индийское кино знают и любят в Египте, странах Юго-Восточной Азии, Шри-Ланке. В Афганистане эти фильмы не раз запрещались шариатскими лидерами, но несмотря на грозящую им опасность, люди продолжали собираться на нелегальные кинопоказы. Хорошо известен был индийский кинематограф и в СССР – родители большинства наших читателей наверняка помнят «Бродягу» с «индийским Чарли Чаплином» Раджем Капуром в главной роли или «Зиту и Гиту» с неподражаемой Хемой Малини, а родившиеся на рубеже семидесятых и восьмидесятых не могли не видеть «Танцора диско», «Как три мушкетера» или «Месть и закон», ставшие суперхитами советского кинопроката. «Танцора», например, смотрели по нескольку сеансов подряд, а музыку и песни из фильма записывали на кассетные магнитофоны, чтобы, выйдя из кинотеатра, сохранить частичку удивительного мира страстей, танцев и трюков.

В этом прелесть Болливуда. Простое очарование тысяч фильмов с названиями вроде «Люби и верь», «Сердце», «Долгая разлука», «Хитрость против алчности» – похожих как две капли воды низкобюджетных картин, где актеры с заковыристыми именами любят не по правилам, страдают, сражаются, пляшут, обливаются потом и поют о непреодолимой пропасти









ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и коллектив рубрики «Бхай-бхай!» разыгрывают видеокассету с фильмом «Танцуй, танцуй». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Бхай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 мая.

Вопрос:

Если в индийском фильме на сцене висит ружье, что оно будет делать в финале?

1. Петь и драться
2. Стрелять и драться
3. Петь и танцевать

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

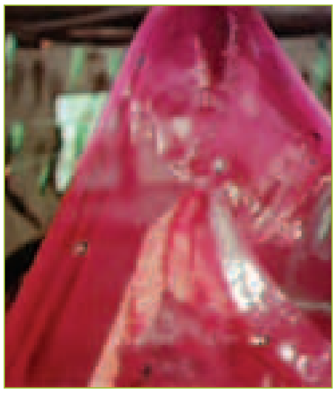
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «Страна фантазий» получает Федор Шелестов из г. Санкт-Петербурга. Фантастические миры новаторски показаны в «Желтой подводной лодке».







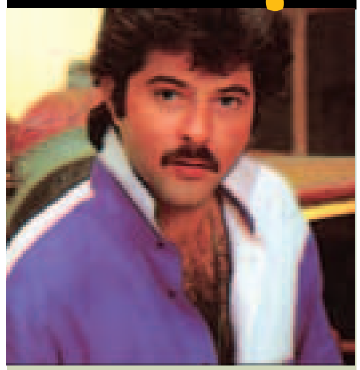
между кастами. Наивно, комично, душевно смотрятся немытые мужчины и увешанные драгоценностями женщины, сверкая белозубыми улыбками переворачивающие вверх дном весь мир вокруг себя. Вслушайтесь. Санджив Кумар, Гушуш, Раджникант, Асрани, Митхун Чакраборти, Говинда, Шахрукх Кхан – не имена, заклинания. Волшебные слова на плохо нарисованных афишах. Сами афиши – окно в параллельную реальность, где даже несущие смерть кашмирские сепаратисты заходятся в танце, не в силах сдержать энергию жизни. Силу эту одинаково тонко чувствует и бедный индус, пристроившийся на грубом топчане в переполненной деревенской хижине с простыней вместо экрана; и немецкий критик, развалившийся в мягком кресле кинозала; и русская домохозяйка, застывшая перед мерцающим экраном телевизора. «Мыльные» сюжеты, помноженные на национальный колорит, – джунгли, Ганг, картонный Тадж Махал, красная точка во лбу, слоны, сари, легковушки «тата», блестки, вытертые джинсы, дефекты пленки, неестественность плохо сведенного звука, чалмы, попадающий в кадр мирофон; настоящая честность, открытая искренность, подлинная отвага, негасимая страсть и твердая решимость, дистиллят чувств в блестящих глазах на загорелых лицах гордых людей великой страны – вот чем славен Болливуд. ■

ОСТРЫЕ ВОПРОСЫ

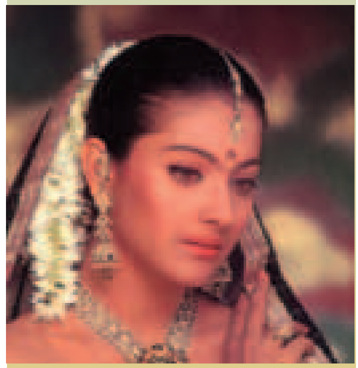
В БОЛЛИВУДЕ СНИМАЮТ НЕ ТОЛЬКО МЮЗИКЛЫ

Хотя индийские фильмы воспринимаются как красочные мелодрамы с прекрасными принцами и золушками, болливудские режиссеры иногда решаются затрагивать острые социальные вопросы. Например, в драме «Наследие» сын главы деревенского совета, отучившись в английском университете, приезжает к отцу с невестой. И оказавшись словно бы в древнем мире, возрождает старую рознь между отцом и дядей. Послужив началом кровопролитной борьбы, он уже не может вернуться в город, не усмирив родственников-соседей. Отец умирает, и свалившиеся на сына заботы деревни становятся делом чести… Здесь вопрос сыновнего долга превалирует над темой любви, хотя и тесно переплетается с ней.

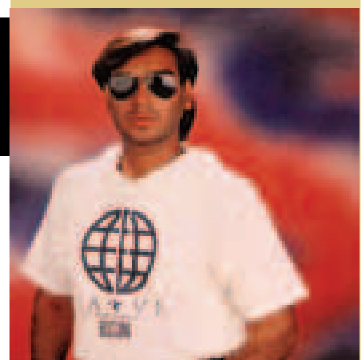
ЛЮБИМЫЕ АРТИСТЫ:



▸ АНИЛ КАПУР



▸ КАДЖОЛ



▸ АДЖАЙ ДЕВГАН



▸ ШИЛПА ШЕТТИ

ЗАЭКРАННЫЙ ГОЛОС

Знаменитые песни в индийских фильмах исполняют не сами актеры, а специально приглашенные «заэкранные» артисты. Чаще всего это вполне состоявшиеся звезды эстрады, чьи имена на постерах гарантированно увеличат кассовые сборы. Одна из самых знаменитых певиц, работающих в бомбейской киноиндустрии, – Лата Мангешкар, которую называют неофициальной королевой популярной индийской песни и даже «соловьем Индии». Озвучивать чужие роли она начала в 1948 году, и с тех пор ее голосом разговаривают и поют десятки популярных актрис в сотнях фильмов. Особо теплые, дружеские чувства она питает к Хеме Малини – актрисе, которую Лата дублировала чаще всего («Благодаря ей я стала так популярна!» – говорит она о Хеме).







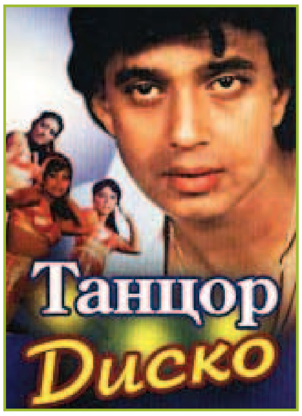
В 1994 году вышла «золотая серия» компакт-дисков с записями всех вокальных композиций, исполненных Латой Мангешагар за все время ее «заэкранной» деятельности. Эти песни исполнены добра, женственности и ласки. «Чтобы я ни делала – пела, лечила людей, просто жила – я пришла в этот мир, чтобы творить добро», – признается «соловей Индии». ■

МИНИ-ОБЗОРЫ

DISCO DANCER

Режиссер Баббар Субхаш, 1982

★★★★☆





Когда-то давно мать маленького мальчика несправедливо обвинили в воровстве гитары, которую ее сыну подарила девочка, и посадили в тюрьму. Прошли годы, парень вырос, стал хорошим певцом и танцором. Однажды его заметил знаменитый продюсер и сделал из него звезду. Но обиды детства не так легко забыть, как кажется...

Знатоки индийского кинематографа называют этот фильм фальшивым и глуповатым, сильно проигрывающим «Танцуй, танцуй» звездного дуэта режиссера Баббхара Субхаша и удачливого композитора Баппи Лахири. Но то знатоки, пересмотревшие не одну сотню картин! Для нас «Танцор» навсегда останется одним из ярких воспоминаний советского детства, когда билет в кино стоил тридцать копеек, а фразу «I am a Disco Dancer» выводили масляной краской на стенах хрущевских пятиэтажек. ■

DIL SE

Режиссер Мани Ратнам, 1998

★★☆☆☆



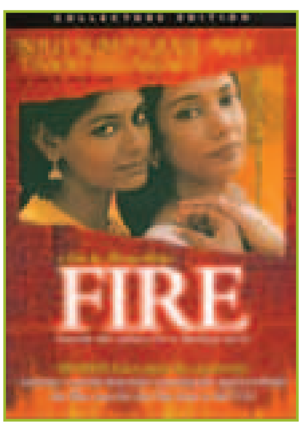


Название фильма в нашем прокате – «Любовь с первого взгляда». По сюжету, работник радиостанции Амар с первого взгляда влюбляется в случайно встреченную на северо-востоке Индии девушку. Он долго и упорно ищет ее, но бессердечный сюжет заставляет его ни с чем вернуться назад в Дели. Однако неожиданно девушка по имени Мегхна появляется вновь, когда у Амара уже свадьба на носу. Она просит устроить ее на работу на радио. Внезапно погибает один из друзей Мегхны, и в действие вступает полиция. Постепенно Амар узнает, что загадочная прекрасная незнакомка является членом опасной террористической группировки. Развязывается вечная борьба между долгом и любовью... Фильм был показан на недавнем фестивале индийского кино в Москве и вызвал большой интерес публики. ■

FIRE

Режиссер Дипа Мехта, 1996

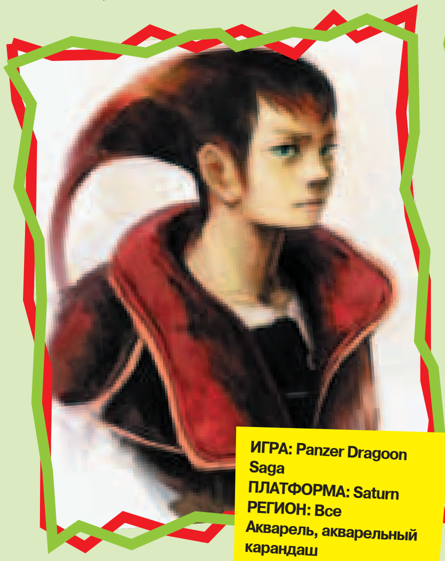
★★★★☆



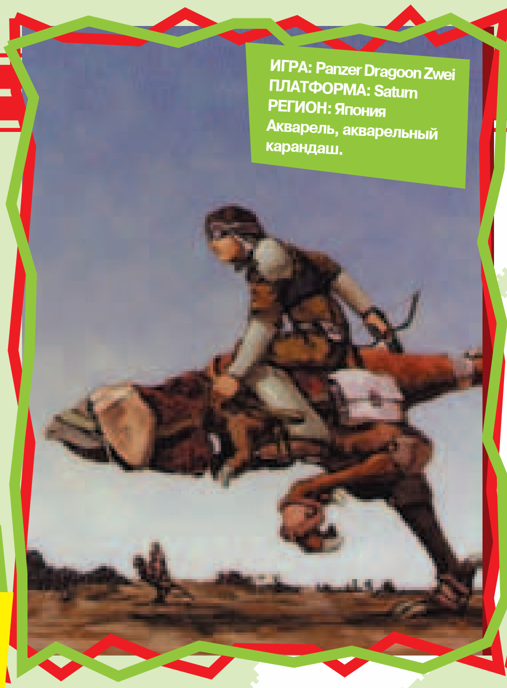


Молодая красавица Сита несчастна в браке. Следуя обычаям, она обязана жить вместе с неверным мужем Джатином в одном доме с его братом. Следуя наказам духовного учителя, брат Джатина проповедует целомудрие, ведь его жена Рада бесплодна. Со временем обе женщины, обманутые и забытые мужьями, находят утешение в объятиях друг друга...

«Огонь» всколыхнул патриархальное индийское общество – это первый местный фильм, где показаны романтические отношения между женщинами. Премьеры «Огня» кое-где сопровождались беспорядками и погромами кинотеатров. Лесбийская любовь долгое время являлась в Индии табу, в языке хинди даже нет слова, которое обозначало бы это понятие, – вполне естественно, что реакция обывателей на эту мягкую, эротичную и очень нежно снятую картину стала резко отрицательной. ■



ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Все
Акварель, акварельный карандаш



ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Япония
Акварель, акварельный карандаш.



ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Япония
Акварель, акриловая краска

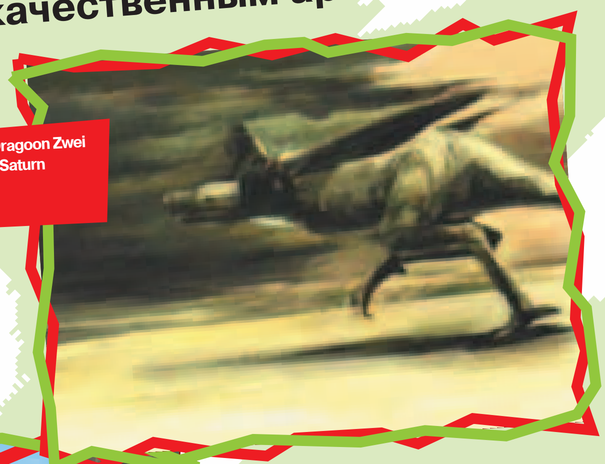
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Как и Castlevania, сериал Panzer Dragoon особенно полюбился хардкорным геймерам. Ведь помимо великолепного геймплея он славится исключительно качественным артом…

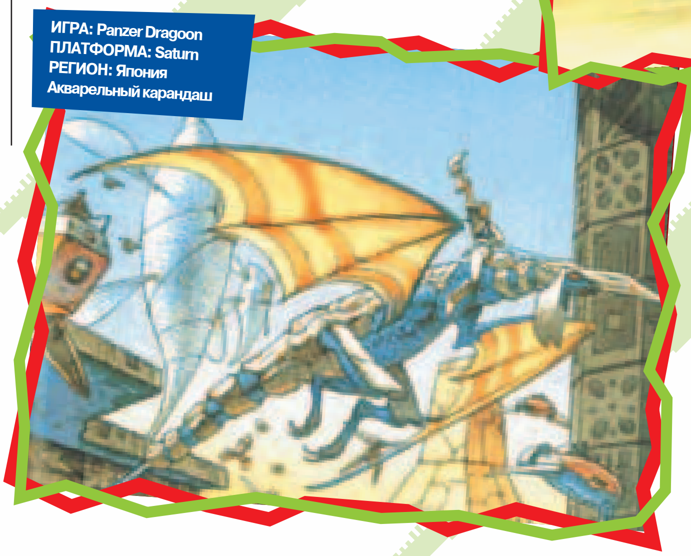
Когда самый первый шутер серии Panzer Dragoon вышел на консоли Sega Saturn в 1995 году, геймеры были поражены: казалось невозможным вместить столько качественной графики в одну игру. Мягкая, естественная палитра и мощный полигонный движок, использующий все возможности архитектуры Saturn, помогли команде Team Andromeda (подразделение Sega) создать настоящий шедевр. Это касается и других аспектов игры: британский композитор Ричард Жак (Richard Jacques), чьи работы знакомы нам по Headhunter и Jet Set Radio, признается, что был глубоко потрясен, когда впервые услышал саундтрек Panzer Dragoon.

Помимо креативности, если так можно выразиться, «внутриигровой», здесь отметить хочется высокое качество «сопутствующих товаров» – немногие проекты могут похвастаться столь же красивыми обложкой и рекламными материалами. Все это создавалось на базе работ французского художника Мебиуса (Moebius), так что в результате Panzer Dragoon приобрел некоторые черты европейского комикса, не потеряв при этом ни капли притягательности волшебного мира фэнтези. Просматривая иллюстрации к оригинальному шутеру, замечаешь, что стиль изображения – скорее западный, чем японский, но в более поздних играх мы видим уже традиционные восточные мотивы. Так, в Panzer Dragoon Zwei была использована более мягкая цветовая палитра с преобладанием светло-зеленых и коричневых оттенков, призванная отобразить в первую очередь настроение одиночества, возвышенного созерцания, а не яростные сражения. Впрочем, настоящий переворот в области дизайна совершила третья часть серии…

Когда Panzer Dragoon Saga наконец добралась до прилавков



ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Все
Акварель



ИГРА: Panzer Dragoon
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Япония
Акварельный карандаш



ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: США
Акварель, акриловая краска, акварельный карандаш, CGI

КОГДА КАРАНДАШ БОЛЬШЕ НЕ НУЖЕН…

Хотя для новой игры серии Panzer Dragoon художники и подготовили немало иллюстраций ручной работы, компания предпочла использовать для оформления обложки «более современную» CG-графику.
Этот шаг был призван расширить аудиторию, однако уровень продаж продемонстрировал, что ничего от этого решения Sega не выиграла.



Художники Sega все еще умеют рисовать, и не полагаются исключительно на 3D-модели.



Однако для обложки своей игры Sega использовала лишь CG-графику.



ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Япония
Акварель, акварельный карандаш.



ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Япония
Акварель, акварельный карандаш



ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Все
Акварель, акварельный карандаш.



ИГРА: Panzer Dragoon Orta
ПЛАТФОРМА: Xbox
РЕГИОН: Все
Акварель, акварельный карандаш.

магазинов в 1998 году, судьба Saturn уже была предрешена. Это, однако, не заставило Team Andromeda схалтурить: новые идеи четко прослеживаются как в оформлении самой игры, так и промо-материалов к ней. Более богатые, теплые цвета, чем в двух предыдущих играх, использовались для того, чтобы как можно лучше передать эмоциональный настрой Saga. Изображая лица героев крупным планом, художники показывали их печаль и подавленность – ключевые темы сюжета. Игра содержала в себе и локации, где можно было бродить пешком, – например, города и деревушки – и традиционные уровни, предназначенные для полетов на драконе. Это дало куда большую свободу для создания качественных иллюстраций, чем раньше.

Естественно, времена меняются, и когда не так давно была выпущена свежая игра серии, Panzer Dragoon Orta, от иллюстраций ручной работы пришлось отказаться. Широкое распространение высококачественных CG-роликов (хотя и в старых играх серии они присутствовали) заставило Sega кардинально обновить дизайн серии. Однако не слишком впечатляющий уровень продаж позволяет предположить, что это лишь снизило интерес к игре со стороны геймеров. Помимо CG-графики, использующейся на обложке, все же были созданы и традиционные иллюстрации, хотя большая их часть так и не нашла достойного применения, к примеру – портрет главной героини, Орты. Что ж, сейчас мы исправляем эту ошибку и публикуем подборку лучшего арта ко всем четырем играм серии. Наслаждайтесь.

ФРАНЦУЗСКИЙ СВЯЗНОЙ

В титрах к оригинальной Panzer Dragoon значится художник со странным именем Мебиус. Кто же он такой и какое отношение имеет к игре?

Настоящее его имя – Жан Жиро (Jean Giraud), он родился в Париже в 1938 году, а с 18 лет начал рисовать комиксы. В пятидесятые, шестидесятые и семидесятые годы прошлого века он работал над множеством известных проектов, наиболее популярным из которых был Blueberry (не так давно появился кинофильм по его мотивам). Интересно, что последний подерживался на плаву и в девяностых, но непонятно, участвовал ли в этом сам Мебиус. Вы спросите, а какое же отношение автор комиксов имеет к Panzer Dragoon? К сожалению, этого не знает никто. В игре от Sega его благодарят за «иллюстрации» (см. финальные титры), однако артом к сериалу Panzer Dragoon в основном занимался Рюитиро Куцудзава (Ryuichiro Kutsuzawa). Скорее всего, Мебиус выполнил лишь часть работ, которые затем послужили источником вдохновения для Куцудзавы. Точных указаний на авторство той или иной иллюстрации, однако, нет, и поклонники сериала вынуждены строить догадки самостоятельно.

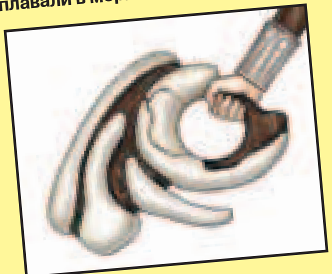




ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Все
CG-графика

ПАНЦИРНАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Серия Panzer Dragoon привлекала не только своей хардкорностью, хотя умалять этот аспект тоже нельзя. Она западает в память прежде всего удивительной проработкой и целостностью мира, в который вы попадаете. Все в игре – транспортные средства, оружие, монстры, доспехи, машины и крепости – в той или иной степени покрыты костной броней (или выполнены из нее), напоминающей своим видом панцири доисторических рыб, которые плавали в морях за миллионы лет до динозавров. Панцирная цивилизация – такого на моей памяти в играх еще не было. Причем художникам, работавшим над Panzer Dragoon, удалось невероятно гармонично срастить кость с плотью, превратив биологию в искусство. Пусть при этом те же драконы и утратили свое традиционное благородство, превратившись в настоящих чудовищ. Подобное сочетание живого с неживым можно наблюдать, пожалуй, лишь в биомеханической вселенной знаменитых Чужих…



Оружие Орты – костяной бластер. По-другому назвать это устройство язык не поворачивается.



Машина или живое существо? Для мира Panzer Dragoon это обычное дело.



ИГРА: Panzer Dragoon Saga
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: Все
Акварель, акварельный карандаш.



ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: все
CG-графика









ИГРА: Panzer Dragoon Zwei
ПЛАТФОРМА: Saturn
РЕГИОН: все
акварель

СТАРАЯ ГВАРДИЯ УШЛА

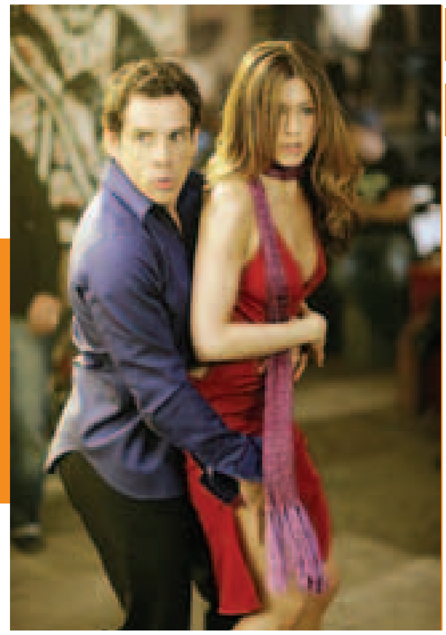
Рюитиро Куцудзава (он же Ресиро Куцудзава), непосредственный автор большинства иллюстраций к Panzer Dragoon, после развала Team Andromeda, по-видимому, не принимал участия в крупных игровых проектах. Но его работы можно увидеть во Front Mission Alternative (PS one) и WachenRoder (Saturn). За судьбой главного дизайнера персонажей (включая драконов!), Манабу Кусуноки, проследить проще. Он занимался обликом персонажей Knuckles Chaotix (Sega 32x), участвовал в создании Sonic Adventure (Dreamcast), а в августе 1999 года вместе с группой коллег по Team Andromeda и Sonic Team ушел в компанию Artoon. К сожалению, ее проекты (Blinx the Time Sweeper, Pinobee: Wings of Adventure) особой популярностью не пользовались, a Ghost Vibration все никак не может добраться до Европы.



TM RADIO ULTRA

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

А ВОТ И ПОЛЛИ
ALONG CAME POLLY



Январь в России проходит под знаком новогодних развлечений, студеный февраль – пора выяснения любовных отношений (14 февраля) и демонстрации воинствующего мужского начала (23 февраля), март уже на уровне рефлексов связан с мимозами и словами «наши милые женщины», ну а журчащий ручьями апрель исконно славится белыми спинами и испачканными сзади коленками. Программа праздников заложена в российский генотип – и никакому жесткому UV-излучению ее оттуда не выжечь. Остается праздновать. Подборка обзоров новых комедий – наш подарок к 1 апреля. Смейтесь на здоровье.



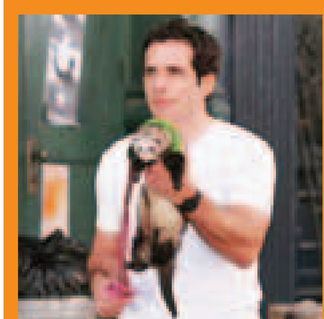


ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ FUCKТЫ

Дженнифер Энистон во время съемок «А вот и Полли» продолжала работу в сериале «Друзья» и снималась в «Брюсе Всемогущем».



Бен Стиллер в одном ток-шоу, рекламирующем фильм, признался, что хорек (принадлежавший по сюжету Полли) во время съемок дважды кусал его, причем один раз даже вцепился в подбородок.

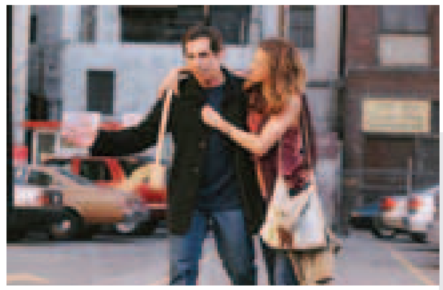


Режиссер: Джон Хэмбург
В ролях: Бен Стиллер, Дженнифер Энистон, Филип Сеймур Хоффман

Жизнь Рубена Феффера (Бен Стиллер), эксперта по оценке страховых рисков, протекает согласно некоему внутреннему плану: все у него просчитано и вымерено. Семь раз. А теперь он решился один раз отрезать. То есть жениться. Но как любой сложный расчет может в итоге провалиться из-за неверного подсчета нулей после запятой, так и надежды на счастливую брачную жизнь исчезают у Рубена уже во время медового месяца: его невеста – Лиза (Дебра Мессинг) – изменяет ему с инструктором по дайвингу, что называется, на ровном месте. Лишь благодаря своему давнему другу Сэнди (Филип Сеймур Хофман) Рубен не срывается в депрессию. Вскоре на одной из вечеринок он встречается с Полли Принс (Дженнифер Энистон). Рубен и Полли не виделись со школы, однако это не мешает началу близких отношений – Рубен, несмотря на свою природную сверхосторожность, отбрасывает логику и влюбляется в беспечную и жизнерадостную Полли.

РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 1 АПРЕЛЯ

Нельзя сказать, что «Полли» блещет искрометным юмором и полна беззаботного веселья – сюжет фильма все-таки начинается с драматической завязки, хотя и поданной в комедийном ключе. К чести Джона Хэмбурга (кстати, сценарий для «Зуландера» и «Знакомства с родителями» – его рук дело) избитая тема супружеских измен и романтических встреч не превращается в «мыльную» комедию со смехом за кадром. К тому же Стиллер и Энистон – не последние актеры в рейтинге звезд комедийного жанра. Другое дело, что амплуа у них несколько разные, да и не успели они, по-видимому, сработаться – дуэт Кэрри-Энистон выглядит гораздо правдоподобнее («А вот и Полли» снимался в одно и то же время с «Брюсом»).
Вынесем приговор: «Полли», увы, не дотягивает до уровня бесшабашной «Все без ума от Мэри», но по количеству идиотских ситуаций и виртуозно исполненных гэгов вполне может тягаться с «Брюсом Всемогущим». ■



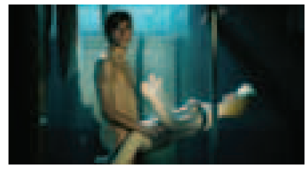






АРМЕЙСКИЙ ПИРОГ

ACHTUNG, FERTIG, CHARLIE!



Режиссер: Майк Эшманн
В ролях: Михаэль Кох, Мелани Винигер, Мириам Эгертер

Венчание в церкви для Антонио Каррера (Михаэль Кох) оканчивается весьма неожиданно – прямо посреди свадебной церемонии его забирают... служить в армию. Швейцарская армия не чета российской – служба длится три месяца с небольшим, по вечерам разрешается отдыхать вне казармы, а по выходным брать увольнительные домой, – но строевая подготовка и учебные стрельбы вовсе не входили в планы Антонио.

Неожиданный поворот судьбы – и теперь он меж двух огней. С одной стороны, на Антонио наседает клан Моретти, которому он не смог доказать свою преданность, сорвав свадьбу с Лаурой (Мириам Эгертер) – дочерью главы семейства; с другой, полковник Райкер (Марко Рима) и капрал Вайс (Мартин Рапольд) делают все, чтобы «зеленый» Антонио превратился в бравого горного стрелка. В распоряжении рядового Карреры остается только план «Б»...

Первый заметный швейцарский сыр... тьфу, фильм, в отличие от знаменитых блинов, вышел румяным, идеально круглыми и аппетитным – он выстроен так же ровно и безупречно, как и все остальное, что производится в этой стране. Хотя чрезмерная рафинированность иногда влияет на здоровье, а полное отсутствие «сучков и задоринок» может привести к головокружению и тошноте. Вот и балансирует «Пирог» меж этих двух крайностей. Впрочем, надо сказать, неплохо балансирует: наличие любителей покурить марихуану в казарме не превращает фильм в пародию на армию, а забавы с резиновыми девушками и библия с вклеенными фотографиями из порножурналов далеки от фекально-генитального юмора, без которого сейчас не обходится ни одна молодежная комедия. Единственное, чего очень уж не хватает, – это русского солдафонского юмора – чему-чему, а языку наших «замечательных и выносливых» прапорщиков швейцарцам еще учиться и учиться. ■



Дави на газ! (Пожилые мужчины в новых машинах)

Gamle m?nd i nye biler/Old Men In New Cars



- 2002
- Кармен Видео
- 1.85:1
- DD 2.0 (рус/датский)
- субтитры (нет)
- бонусы: список релизов

Режиссер: Ласе Спанг Ольсен
В ролях: Ким Бодниа, Ибен Йайле, Николай Ли Каас, Томас Виллум Йенсен

Когда Харальд (Ким Бодниа) выходит из тюрьмы, он понимает, что многое в его родном городе изменилось: порядки устанавливают уже другие люди, а его бывшие подельники вместо того чтобы утихомирить конкурентов, занимаются ресторанным бизнесом и готовятся к конкурсу кондитеров. Харальд не хочет оставаться на вторых ролях – ведь не для этого он отсидел срок. Но восстановление репутации внезапно откладывается. Он узнает, что его приемный отец при смерти. Желая помочь умирающему, Харальд ввязывается в новую авантюру.

Мало кто знает, что вышедший в серии «Другое кино» датский фильм «Дави на газ!» (ох уж эти переводчики – в оригинале кинокартина называется Old Men In New Cars) по сути представляет собой приквел к еще более убойной черной комедии «В Китае едят собак» (отечественный вариант названия – «Быстрые стволы»). «Дави на газ!», местами смахивающий на творения Гая Ричи, все-таки значительно отличается от «Карт, денег и т.д.»: медлительность и спокойное развитие сюжета здесь перемежается с зубодробительным экшном и мастерской работой каскадеров. Приплюсуйте сюда великолепных характерных персонажей: молчаливого Харальда, переживающего за умирающего отца, его глуповатых друзей Петера (Йенсен), Мартина (Каас) и даже вечного козла отпущения Вука (Паттерсон), который постоянно принимает на себя весь гнев раздражительного Харальда, – Ольсен рулит! Дания, о-ле!

ДИСК: Прекрасное качество широкоэкранного изображения (дефектов нет вообще), к сожалению, портит стереозвук – бесконечные погони, стрельба и каскадерские трюки, увы, не могут существовать без достойного пятиканального саундтрека. Бонусов нет. ■

Максимальный экстрим

Snowboarder



- 2003
- CP Digital
- 2.35:1
- DD 5.1 (рус/франц)
- DTS (рус)
- субтитры (рус)
- бонусы: фильм о съемках, фильмографии, анонсы, каталог

Режиссер: Олиас Барко
В ролях: Николя Дювошелль, Грегуар Колен, Жюльетт Гудо

Фанат сноуборда Гаспар и не помышлял о такой удаче. Кумир сотен экстремалов Джош Аттерсен приглашает его в свою команду. Более того, Джош становится его личным наставником – Гаспар должен заменить Аттерсена на важных соревнованиях. Начинаются изнурительные тренировки, единственная цель которых – победа любой ценой. Впрочем, Джош не раскрывает своему подопечному всей правды: Гаспару уготована всего лишь роль подставного дублера.

Что нужно настоящему сноубордисту? Крутой склон, удобный подъемник да верная снег-доска. Что нужно его подруге (кроме самого сноубордиста)? Мелодраматическая история о любви с успешным концом, для накала страстей осложненная классическим «треугольником» Он-Она-Он. С этой точки зрения «Максимальный экстрим» идеален. Но, как известно, всегда существует иное мнение: все это пережевывали не один раз («Скалолаз» и «Экстремалы»), актеры молоды и симпатичны, но безнадежны, а ожидаемый максимальный экстрим присутствует только в названии фильма. В общем, рекомендуется для однократного просмотра сноубордистам и их подругам. И ни в коем случае не рассматривать «Максимальный экстрим» как пособие для начинающего – пара выездов в Волен или Сарочаны дадут вам гораздо больше.

ДИСК: «Оцифровка» фильма впечатляет – заснеженные склоны слепят белизной, а безупречные интерьеры курортных гостиниц заставляют усиленно копить деньги для поездки в Альпы. Контрастность, четкость и цветопередача – все на месте. Мастерски «разложенный» по каналам саундтрек добавляет драйва и без того энергичному фильму. Раздел «Дополнительно» радует сценами со съемочной площадки (к сожалению, непродолжительными). Пять баллов! (но не за сюжет). ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Дэвид Эддингс

«Волшебный гамбит»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 7 апреля



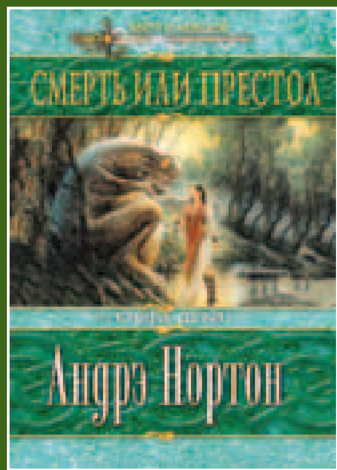
Согласно древней легенде, давным-давно один из семи могущественных богов – Торак – поссорился с братьями и, мечтая обрести власть над миром, похитил магический амулет, Око Олдура. Жестокая война между богами и людьми была долгой, пока великий чародей Белгарат не привел людей в Город Ночи и не помог им вернуть Око. Однако оно было вновь похищено... Белгарат и его дочь, волшебница Полгара, отправляются на поиск амулета. Их спутником становится мальчик по имени Гарион, который вырос на ферме и с детства не верил ни в какие пророчества...

Произведения Эддингса удачно сочетают в себе элементы рыцарских романов, героической и эпической фэнтези, хоррора, любовных историй и юмора. На Западе он является одним из самых преуспевающих авторов фэнтези 90-х, стоя в одном ряду с Р. Джорданом и Т. Гудкайндом. Появление на русском языке сериала «Белгариад» должно подстегнуть интерес наших читателей к работам автора. В сборнике «Волшебный гамбит» вы найдете первые три книги, оставшиеся две вошли в сборник «Последняя книга чародеев», который будет издан в мае. Другие, не менее известные произведения Эддингса – трилогии «Эления» и «Тамули», а также отдельный роман «Вор и книга Демона». В сериал «Тамули» вошли книги «Огненные купола», «Сияющая цитадель», «Потаенный город». В трилогию «Эления» – «Алмазный трон», «Рубиновый рыцарь», «Сапфирная роза». ■

Андрэ Нортон, Саша Миллер

«Смерть или престол»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 5 апреля



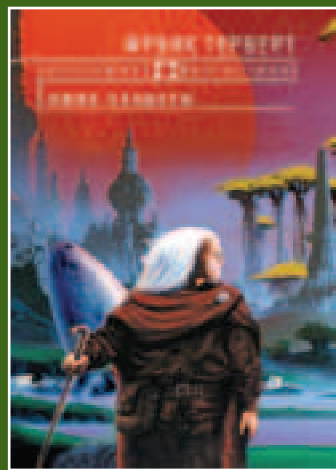
Многовековые войны и внутренние распри ослабили некогда могущественные четыре Великих Дома Рендела (Дуб, Ясень, Рябина, Тис). Их тотемные деревья вот-вот погибнут. А далеко на севере уже собирает силы Великая Тьма, чтобы вырваться из стен Дворца Огня и Льда и подчинить своей воле людей. Безвольный принц Флориан, законный наследник Дома Ясеня, не способен управлять государством и противостоять грозящей опасности. Но в самом сердце обширных болот, в месте, именуемом Зловещей Трясиной, растет юная Ясенка, одаренная магической силой и воспитанная знахаркой незаконная дочь короля, которая имеет право претендовать на престол...

Андрэ Нортон (настоящее имя – Элис Мария Нортон) – американская писательница и поэтесса, автор фантастических (всего более сотни!), исторических и детективных книг, автор знаменитых сериалов «Королева Солнца» и «Колдовской мир», обладатель престижной премии «Небьюла». «Смерть или престол» – первая книга из нового сериала, который Нортон написала в соавторстве с малоизвестной, но очень талантливой писательницей Сашей Миллер. Он называется «Книги Дуба, Ясеня, Рябины и Тиса», и, по мнению литературных критиков, является одним из лучших в творчестве Нортон. Вторая книга, ожидаемая к лету, называется «Рыцарь или трус». «Книги Дуба, Ясеня, Рябины и Тиса» – пока трилогия, но авторы обещали написать и продолжение. ■

Фрэнк Герберт

«Ящик Пандоры»

- Жанр: фантастика
- Выход: 26 января



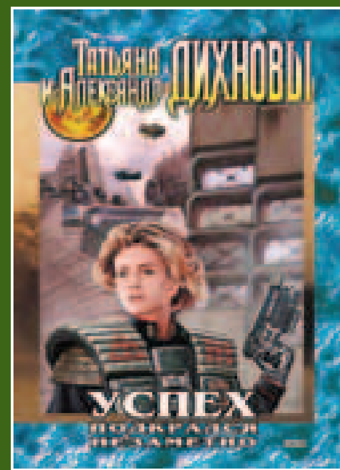
Звездный корабль «Землянин», ставший для команды воплощением Господа Бога и называющий себя просто Корабль, выбирает место нового рая для человечества. Но обещанный компьютером рай для многих оборачивается адом.

Безусловно, Фрэнк Герберт был и по сей день остается одним из самых значимых авторов в фантастике. Можно себе представить, что за фурор некогда произвела «Дюна», если эта книга по сей день входит в десятку бестселлеров научной фантастики и фэнтези всех времен. «Дюна» была удостоена премий «Небьюла» и «Хьюго» как лучшая фантастическая книга года и быстро стала одним из самых популярных романов XX века. В последующие годы Герберт написал несколько продолжений, создав одноименный цикл. В 1984 году Дэвид Линч поставил по первому роману цикла художественный фильм «Дюна». В 2000 году снят сериал «Дюна», а позднее – продолжение, «Дети Дюны». Появились и компьютерные игры по мотивам, включая культовую стратегию в реальном времени Dune 2: The Battle for Arrakis.
Пандора – это полная противоположность Дюне, вторая по значимости «планета будущего от Фрэнка Герберта», в создании которой писателю помог известный американский поэт Билл Рэнсом. Еще один мир, на этот раз мир воды, и управляет им полубезумный Корабль, возомнивший себя Богом...
Цикл о планете «Пандора» впервые переведен на русский язык. В него вошли следующие книги: «Ящик Пандоры», «Эффект Лазаря» и «Фактор вознесения». ■

Татьяна и Александр Дихновы

«Успех подкрался незаметно»

- Жанр: фэнтези
- Выход: 12 апреля

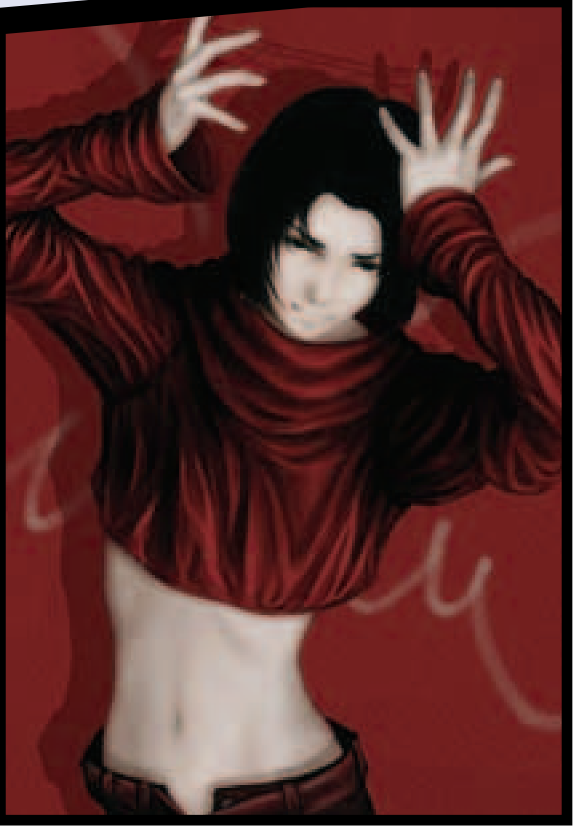


На дворе XXV век, люди расселились по всей Галактике и даже вступили в контакт с братьями по разуму. И, как выяснилось, этот контакт далеко не во всем пошел на пользу человечеству, ибо жители иных миров преследуют свои, отнюдь не благие цели. В размеренную жизнь высокотехнологичного мира вклиниваются космические пираты, а с их появлением начинается череда совершенно невообразимых событий: погони, стычки, перестрелки...

Александр Дихнов известен не так широко, как Перумов или Никитин. Но его немногочисленные работы сумели завоевать любовь истинных ценителей фэнтези. Наиболее известные из них: цикл «Кертория», в который вошли книги «Один мертвый керторианец» и «Портал на Керторию», изданный в сборнике «Престол Кертории», романы «Рагнаради» и «Записки Темного Властелина».
Достаточно трудно определить жанр, в котором работает Дихнов. Это и научно-фантастическая фэнтези, и фэнтезийная фантастика, рыцарская фэнтези. Многие сравнивают стиль автора со стилем самого Желязны в «Хрониках Амбера», что особенно ощутимо в «Рагнаради». Книга «Успех подкрался незаметно», вышедшая в марте и написанная в соавторстве с женой, открывает новый цикл – «Вселенная Кертории». К радости поклонников творчества Дихновых, к сентябрю выйдет новая книга – сиквел «Кертории», идет работа также над продолжением «Черного Властелина». ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Судя по количеству восклицательных знаков в ваших письмах, весна таки наступила. Трехмесячная подписка отправляется Васе Кавайному. Все, кому такое решение не нравится, могут с чистой совестью считать это первоапрельской шуткой редакции. Читатель Вася, судя по наличию виртуалов в форумах GameLand, превращается в мистическую фигуру уровня колдуна Кулебякина или уважаемого министра обороны Монголии, господина Жугдэрдэмидийна Гуррагчи. Уважим же фигуру. Всех остальных поздравляю со знаменательным праздником, в честь которого мы решили уважить еще и поборников нравственности, требующих печатать меньше обнаженной женской натуры в качестве иллюстраций к «Обратной связи». — ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ВЛАДИМИР ШЕРЕМЕТОВ

Здравствуй, «СИ».

Я хочу затронуть тему негативного влияния компьютерных игр на все человечество! Ко мне на прошлой неделе приехал брат в отпуск на месяц, после чего я принял твердое решение написать это письмо. Он – геймер, выдающийся игрок в Counter-Strike, Warcraft III и т. д. (в отличие от меня). Кроме игр у него нет никаких интересов в этой жизни. С ним даже поговорить не о чем, кроме как об играх. Он целыми днями занимает мой компьютер, играет в игры, не давая мне работать! И самое главное, что таких геймеров, как он – миллионы по всей стране! Зайдите в будний день с 9.00 до 14.00 в любой игровой салон, и вы увидите, что там полно школьников, которые, вместо того чтобы учиться, тратят свое драгоценное время на какие-то компьютерные игры. А родители считают, что их дети сидят на занятиях и зарабатывают пятерки! Интерестно за какие же деньги они играют? Обычно они втихую вытаскивают их из кошельков своих же родителей!

Я глубоко убежден, что чрезмерное увлечение игрушками делает из нашей молодежи, как ужасно это не звучит, неполноценных личностей (или что-то вроде того). Сам я в игры играю не более 2-х часов в день, чего и другим желаю. Я не против игр как таковых, но я за то, чтобы они не вредили всему остальному. Три моих друга были отчислены из университета за неуспеваемость из-за того, что они пропускали занятия и ходили играть в Counter-Strike. Двух других выгнали с работы. Они просто забывали, что работают и сутками рубились в Ultima Online. Ultim-щики – вообще отдельная тема для разговора. Недавно я ехал в автобусе и услышал разговор двоих из них. Сперва я подумал, что это иностранцы, приехавшие к нам по туристическим путевкам, но потом в их речи я распознал родные слова. Такие геймеры, как они, сидят двадцать четыре часа в сутки за компами и рубятся, рубятся, рубятся. Зачастую забывая про еду, сон и все остальное. Отчего потом в скором времени зарабатывают язву желудка, глазные болезни и даже геморрой! Опять же – нет золотой середины между играми и работой! Да по мне, так наркомания, алкоголизм, игромания и никотиновая зависимость – по сути, понятия одни и те же. В игры надо играть для расслабухи, пару часов в день. А что же происходит на самом деле – геймеры, как наркоманы, сутками сидят перед компами, ставя единственной целью своей жизни пройти до следующего уровня и увидеть в конце финальный ролик. Караул! Спасайся, кто еще может! А как же работа, учеба, девушки, в конце концов?! Короче, к чему я все это? К тому, что игры (в большинстве случаев) мешают нам жить и развиваться. На коробках с играми надо писать : – «Минздрав предупреждает: чрезмерное увлечение компьютерными играми нарушает жизненный ритм вашего дня и вашей ночи». По-моему, это чума XXI века номер 3 (после СПИДа и раковых заболеваний). И попробуйте опровергнуть мои слова!

Вот мое предложение. Крайне необходимо, чтобы разработчики компьютерных игр ставили таймеры на свои продукты. Объясняю. После запуска игры на компьютере запускается счетчик времени, а после выключения счетчик останавливается и на экране высвечивается сообщение : «Вы играли 4 часа 15 минут, за это время можно было выучить теорему по геометрии, сходить в супермаркет за продуктами, приготовить обед и провести влажную уборку помещения». А через месяц развлечений сообщение типа: «Вы потратили 125 часов на данную игру, если вы учитесь в институте информатики, то за это время могли бы освоить язык Delphi (или какой-нибудь еще)». Я думаю, что эта тема должна заслуживать гораздо больше внимания, чем сейчас! До скорого свидания.

Несмотря ни на что, ваш постоянный читатель Шереметов Владимир.

Supervovchik@yandex.ru

Здравствуйте, Владимир. Проблема, о которой Вы говорите, безусловно, существует. Однако вряд ли ее масштабы достигают рамок общенациональной трагедии, как может показаться с ваших слов. Если речь идет о школе, то обычно родителей волнует успеваемость их чад, они стараются контролировать процесс обучения и успешно пресекают попытки «зарваться» в игры. За неуспеваемость из институтов отчисляют не такой уж высокий процент студентов, а отчисленные совсем не обязательно увлекаются играми. Опять же, крича «караул!», уверены ли Вы, что число таких «потерянных» подростков растет из-за игр, а не из-за недостатка, скажем, родительского внимания или нормального контакта со сверстниками? Игры, все же, гораздо менее опасное средство эскапизма, нежели наркотики или алкоголь, и уж точно их нельзя ставить в один ряд со СПИДом. Этак ведь можно и чрезмерное увлечение кинематографом записать в число кошмарных болезней, а уж про телесериалы и говорить не приходится. Наверное, не стоит винить одни только игры в падении культурного уровня молодежи. Скорее, это один из факторов, который при определенных условиях способен негативно повлиять на развивающуюся личность – но то же самое можно сказать о многих других вещах (помните, как во всех бедах подрастающего поколения винили рок-музыку?). Самоконтроль и ненавязчивое внимание родителей вполне способны свести на нет все опасности Зловещего Мира Игр. Серьезно.

МИХАИЛ ОГУРЧЕНОК

Хай, GameLand!

Мне очень нравится ваш журнал! И я бы хотел предложить новую идею.

Сейчас переместимся в прошлое: вы знаете как много людей любят старые игры и играют в них , но не у всего народа сохранились ПОЛНЫЕ версии игр типа Diablo, Resident Evil 1&2, Carmageddon 1&2, GTA, Postal! Вы, наверное, знаете это старое доброе ощущение 1993-98 гг., когда пройдешь игру и пойдешь раскасывать другим, как одного диабло в Diablo убил с 15 ударов! И наверняка вы сейчас хотите вспомнить это ощущение! И не только вы, а многие люди (геймеры)!

А теперь в настоящем дне где нет полных версий игр – все только на «антологиях» без музы-

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ки и видео! Сразу теряется атмосфера игры! Даже не интересно играть, например, в Resident Evil 1&2! Все, что запоминается – это шаги, стоны, выстрелы и хлопки дверьми! Также и с многими другими! Вы подумаете «почему не играешь в новые игры ?». Да вот почему: новые игры прикольные, но в них не хватает того, что есть в старых – это истории! Все игры, которые выходят, они чуть-чуть однообразные, например GTA:VC и Driv3r! А потом еще много подобных игр! Но ведь фирмы не будут переделывать свои прошлые игры только под современную графику, не меняя при этом музыку и видео. Правильно, они будут делать новые части игр. Через эмуляторы играть плохо. Недавно скачал Resident Evil 2 на Nintendo 64 – игра работает вроде бы нормально, но музыка идет с глюками, видео не идет, только звук из него, и разговор – какое-то дребезжание по ушам. Так что эмуляторы не выход! Потому вот моя идея: выпустите эксклюзивные журналы с двумя CD, посвященные старым играм – в каждом номере будет написано о нескольких играх, а на CD будет выложена полная версия игры (Diablo, Resident Evil 1&2, Carmageddon 1&2, GTA, Postal и сколько найдете!)

Номеров журнала будет около 6!

Многие будут вам благадарны!

Спасибо за внимание.

OSTGUR@yandex.ru

Идея, что называется, витает в воздухе. Тут есть несколько закавык. Во-первых, все названные Вами игры являются собственностью компаний-правообладателей. Здесь, правда, при желании мы можем вступить на интересную и очень плохо оформленную с юридической стороны территорию так называемого abandonware – программного обеспечения, компании-владельцы которого либо прекратили свое существование, либо достаточно давно не занимаются продажами искомых проектов. Оригинальная Wolfenstein 3D для PC уже долгое время недоступна в виде отдельной коробки, обладающая правами на нее Activision не занимается выпуском и продажей этой игры. Возникла ситуация, когда легально приобрести игру невозможно. Тем не менее, все мы играли в Wolfenstein 3D – скачать ее из Интернета не представляет особого труда, а Activision не преследует геймеров, номинально занимающихся нелегальным копированием собственности компании. С другой стороны, нет никаких гарантий, что правообладатели не отреагируют на появление старых игр в качестве приложения к коммерческому изданию. Очевидно, такие вопросы необходимо решать в индивидуальном порядке по каждому конкретному игровому проекту.

Вторая закавыка куда банальнее: судя по результатам мониторинга рынка, мы сильно сомневаемся, что выпуск подобных изданий в России окупится.

NEN

Здравствуйте, уважаемый А.Купер!

Я девушка, и я играю. И считаю, что это не необычно, это просто так есть. Я об этом не кричу, но и не скрываю. Я абсолютно обычная (в смысле, без сдвигов). Вы все обсуждаете: «кто они – девушки-геймеры?». Кроме как за себя, больше ни за кого сказать не могу... я хочу сказать, что это абсолютно обычные люди, а не те, кого стоит так обсуждать. Мне просто нравится играть в абсолютно обычные игры, в которые играют мои друзья. Конечно не совсем просто, мне в играх нравится: во-первых, красота, а во-вторых – сюжет, ну еще, может быть, душа, с которой они были сделаны.

Если хотите, могу перечислить, что именно мне нравится. Все началось со Skies of Arcadia, Soul Calibur, Last Blade и Fantasy Star Online, плюс я люблю рисованные файтинги. Да, это было на Dreamast, продолжилось Chrono Cross, Tales of Destiny, Legend of Mana и другими вещами уже на PSone, затем последовали Might and Magic, Heroes, Dungeon Keeper (само собой, на PC), а сейчас я постигаю Virtua Fighter: Evolution, Soul Calibur 2, Jack 2, Mortal Combat на PS2. Я, конечно, хотела бы поиграть еще в некоторые проекты (Bloody Roar 4, Castlevania, Dark Cloud and Bloodrayne), но наш рынок завышает такие цены, что приходится выбирать о-очень редко. Мне даже не важно, что на English, главное чтобы было не так дорого. После всего вышесказанного получается, что я girl-

gamer и ничем не отличаюсь от нормального man-gamer'a. Тогда вопрос: а зачем же тогда вообще все это обсуждать?

nenka@yandex.ru

Здравствуйте, NEN.
Если б обычные девушки поголовно играли, у «СИ» половина аудитории женская была бы. Вместо этого у нас пока 95% читателей-мужчин. А о чем, точнее – о ком мужчины друг с другом разговаривают? Конечно, о девушках. Вот и ответ на ваш вопрос.

МИХАИЛ

Здравствуйте! Как обычно, спустился в метро и купил «СИ», пришел домой, распаковал, начал перелистывать, но открыв первую страницу... оказался в глубочайшем ШОКЕ!!! Оказывается, Глагол – не главный редактор, статьи написаны по большей части новыми обозревателя, и единственное, что порадовало – Мастер ВЕРНУЛСЯ!!!!! Теперь по-порядку: очередная смена главного редактора настораживает, спрашивается -зачем? Конечно, вы можете ответить – надо, но разве постоянная их (главредов) смена способствует стабильной работе на благо читателя? И чем был плох Александр? А если плох, зачем назначали? Дальше: очередная же порция «свежей» крови» (в авторском составе) походит на дежавю, когда уходили Эстрин, Заяц, Назаров (слава богу, вернулся) и многие-многие другие. Нет, я не против новичков! Но с приходом новых наверняка (!) уйдут старые (отнюдь не плохие), любимые многими тысячами читателей авторы, называть их не стану, сами знаете... И последнее: в этот ответственный, переломный, скажем так, момент, фокус-группа заканчивает свою работу! В тот момент, когда работу фокус-группы следовало начинать! Зря... Спасибо за внимание, пока!

aids_cool@pisem.net

Спокойствие, только спокойствие! Наш новый главред, Миша «Ночуем в редакции!» Разумкин, – перфекционист, профессионал, настоящий эрудит по части игр и просто хороший человек (несмотря на то, что владелец N-Gage). У него огромный издательский опыт, многим нашим читателям он знаком как рулевой уже ставшего легендарным «Official PlayStation Россия». Опять же, новый главред – это не кандидат из противоборствующей политической партии. Курс «Страны» не изменится в связи со сменой редактора.
Любые кадровые перестановки происходят не просто так – все они приносят пользу журналу, позволяя лучше организовать внутреннюю работу редакции. Несмотря на имеющую место текучесть обозревательских кадров, ключевой состав редакции остается неизменным, а самые талантливые авторы остаются с нами. Почему Вы считаете, что с приходом новых авторов непременно уйдут старые мастера? Ничего подобного, главные звезды на месте. Овчинников, Перестукин, Говорун, Долинский – все пишут. Назаров вот возвращается. А в новых авторах ничто не мешает разглядеть настоящие дарования.

ИВАН

Здравствуйте, «дорогие» создатели журнала «Страна игор».
Хотелось бы сразу сказать, что это письмо я собирался написать уже очень давно. Ваш журнал испортился «по самое не балуйся». Последний ваш номер я купил год назад. Этот номер окозался «самым отстойным», а недавно я зделал контрольную покупку вашего журнала # 04 (157, февраль 2004 года). Вот гляжу на него, так и охота мне им подтереть зад. У журнала нет стиля, много воды, большой уклон в сторону видеоприставок. Все обовсем, а врезультате нихрена и ниочем!!! Информация о разработках, новинках пуста и раздута. Где конкретика? Где суть? Мне не удалось понять, в чем прикол вашего DVD, что он есть, что его нету. Всего три демоверсии, совершенно бесполезный «отстойный» софт. Даже нет нормальной картинки, чтобы на рабочий стол можно было повесить. И кому из вас там так нравится любоваться на японские физиономии. Неужели по-разнообразней никак. И зачем я его сново купил? На что я надеялся? Может быть..... Лишь очередное разочарование.
Я не повторю этой ошибки.

vampire82@list.ru

«Трагически закатив глаза, он изорвал ненавистный журнал в лоскуты. За приставочный уклонизм этих писак следовало расстрелять».
Нам тоже не понятно, на что Вы надеялись, Иван, с вашей контрольной покупкой.

ПАВЕЛ

Привет, «Страна»!
Не хотели ли бы вы в рецензиях, вдобавок к суммарной оценке, помещать табличку с указанием баллов геймплея, графики и тому подобного?Просто в игре, заслужившей 6 баллов, может быть графика, не похожая на Max Payne 2, и не слишком хорошая музыка. Обидно, однако. Поддерживаю человека, который предложил ставить оценку в «Дайджесте». Было бы неплохо. Но наверняка те игры получали бы не больше 5 баллов. Ведь та же «Медиа 2000» клепает и локализует большей частью, кхм, плохие игры. Отдельное слово о «Медиа 2000». Читаешь рекламу – кажется, что это та самая Игра, о которой ты мечтал. Ан нет. Смотришь на скриншоты – дурно становится, а играешь – хоть вешайся. Ну нельзя же, товарищи, какие попало игры издавать (или локализовывать)!

pavel@kursknet.ru

Как ни верти, десятибалльная рейтинговая система нам больше по душе – она заставляет автора аргументировать свой выбор в тексте рецензии, подробно останавливаясь на достоинствах и недостатках всех составляющих проекта. Несколько точных предложений всегда лучше одинокой циферки в графе. Предложение ставить оценки проектам из «Джайджеста» обязательно вынесем на голосование на ближайшей редакционной планерке.

ВАСЯ КАВАЙНЫЙ

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я так рад, что издательство «Гейм Лэнд» не игнорирует письма простых читателей из глубинки. Вы знаете, наверное, обидитесь, но я ведь и в журнал ваших конкурентов, «PC Игры» письмо отослал. Оно очень личное было, вообще-то, а они его опубликовали... Я сначала злился очень, ногами топал. А потом я подумал, и решил, что правильно так было. Культ личности это плохо и все такое, но надо как-то теплее, бережнее к авторам и дизайнерам любимым относиться. Они ведь у нас существа нежные, творческие, ранимые. Вы их критикуете за баги, а они по ночам, наверное, в подушку плачут. Особенно если девушки. А ведь за хорошее разве кто догадается похвалить, подарок какой-нибудь прислать на день рождения? Ну хорошо, Купера все знают и любят, небось, у него ящик почтовый от поздравлений со свадьбой переполнен будет. А на дизайнеров работу и вовсе внимания не обращает, того же Алика Вайнера разве кто-нибудь из читателей кроме меня с юбилеем поздравил? Боюсь, что нет. А плохо это.

Что ж, придется мне за всех сразу отдуваться. Я ведь в «PC Игры» как письмо написал, мне на него так приятно ответили! С фотографиями и все такое. Я так расчувствовался, так расчувствовался, что когда праздник (Международный женский день) нарисовался на горизонте, не удержался, поехал в город (Санкт-Петербург), сел в Интернет-кафе, достал припасенную на черный день кредитную карточку, и заказал Инне Недосекиной (ну вы же знаете, она с вами в одной комнате сидит и даже по слухам в Soul Calibur 2 играет) самый-самый красивый на свете букет. К счастью, адрес редакции в журнале указан, вот. Надеюсь, ей понравилось. А если не понравилось, тогда не отвечайте, не расстраивайте меня.

А еще я собираюсь на 23 февраля что-нибудь вашим мальчикам подарить, они ведь тоже такие милые. Пока у меня только одна идея есть Юре Воронову очень подойдет катана, настоящая самурайская. Очень полезный аксессуар для оформления статей можно много-много фотографий сделать. И всем читателям одна лишь польза будет, правда. Так что (если мое письмо опубликуют и эту чушь увидят не только сотрудники редакции) присоединяйтесь! Нас сотни тысяч, и наша любовь должна поддерживать любимых авторов, они должны знать о ней! Ура!

Ваш преданный читатель Вася,
село Толмачево Ленинградской области

vasyakawaii@list.ru

Так получай же подписку, коварный подлиза! ■



РАДИО НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
ЭНЕРГИЯ
104.2FM
МУЗЫКАЛЬНАЯ МОБИЛИЗАЦИЯ
НАБЕРИ 3011
ПРИШЛИ SMS
НРАВИТСЯ 1
НЕ НРАВИТСЯ 0
ДЛЯ ВСЕХ АБОНЕНТОВ
BEE LINE И МТС
НАСТРОЙ ЭНЕРГИЮ
ПОД СЕБЯ!
ТЕПЕРЬ ЭФИРОМ
ПРАВИШЬ ТЫ!
ДЛЯ САМЫХ
АКТИВНЫХ ПРИЗЫ!
ТЫ САМ ДЕЛАЕШЬ РАДИО!!!
СЛУШАЙ
В ЭФИРЕ
WWW.ENERGYFM.RU
СМОТРИ
НА САЙТЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Beyond Divinity



Демка весьма симпатичной hack'n'slash-ролевухи от Larian Studios - создателей великолепной Divine Divinity. Классический изометрический вид, отличная двухмерная графика и довольно мощная ролевая система. ■

Kill.Switch

Весьма перспективный военный шутер, отличающийся крайне высокой степенью реалистичности и удивительной зрелищностью. ■

Nitro Family

Безбашенный ураганный безостановочный экшн, безукоризненный в визуальном плане и вселяющий самые оптимистичные надежды относительно будущего жанра. ■



СОФТ:

IT: Незаметный преподаватель

Ненавязчивое маленькое окошко, в котором время от времени появляются английские слова с переводом. Обучает, действуя на подсознание. ■

XARA Web Style

Незаменимый инструмент для любого веб-дизайнера. Идеально подходит для создания баннеров, кнопочек, рюшечек и прочих украшательств. ■

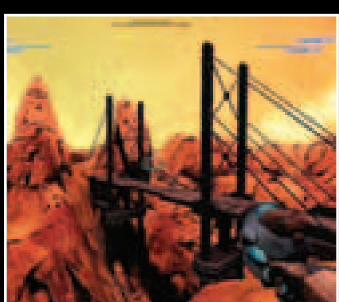
Speed Fan

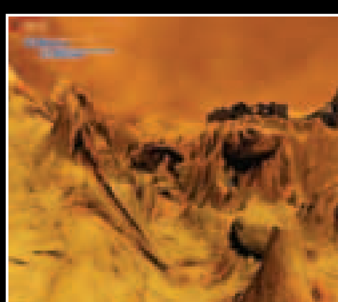
Программа для мониторинга вашей высокотехнологичной системы. Считывает информацию со всех датчиков, определяет все – от температуры процессора до скорости вращения вентиляторов. ■

МОДЫ:

Unreal 2: The Red Planet

Один из лучших адд-онов для Unreal 2. Неофициальный сборник сюжетно взаимосвязанных синглов карт, отличающихся превосходным дизайном, грамотной планировкой и обилием потрясающих марсианских пейзажей. ■





ВИДЕО:

Rise to Honour
(только на DVD)

Всем фанатам гонконгского кино посвящается. Мастер боевых исскуств Джет Ли в видеоигре. ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

редакционная ПОДПИСКА!

С ЛЮБОГО НОМЕРА

СТРАНА ИГР

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с _____________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ **CD**
☐ **DVD**
(выбери комплектацию)

Ф.И.О. ______________________________
индекс ______________ город ______________
улица, дом, квартира ____________________
телефон __________ подпись __________ сумма оплаты __________

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" / с 2004 г. — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО Международный Московский Банк , г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545 КПП 772901001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" / с 2004 г. — Сумма
Квитанция	
Кассир	Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц **www.interpochta.ru**

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: **inter-post@sovintel.ru**
Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: **kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ВНИМАНИЕ!

БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр + 2 CD + постер + наклейка»
6 месяцев (12 номеров) – **960** рублей
12 месяцев (24 номера) – **1920** рублей

«Страна Игр» + DVD + 2 постера + 2 наклейки»
6 месяцев (12 номеров) – **1320** рублей
12 месяцев (24 номера) – **2640** рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

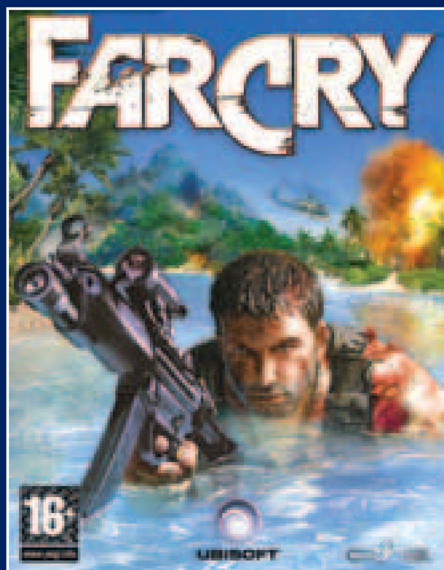
В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 21-ого апреля 2004 года!/

FAR CRY

Эта игра – как удар под дых. Яркая картинка заставляет забыть весну, капель, мини-юбки, стройные ножки... Потому что перед нами – тропический остров, лазурный берег, прозрачная водичка и толпы вооруженных до зубов



врагов. Вы слышите? Это высокие технологии кованым сапогом «Фар Края» стучаться к вам в дверь. Не забудьте сделать апгрейд компьютера, иначе будете рыдать крокодильими слезами черной зависти.

КНЯЗЬ ТЬМЫ (SACRED)

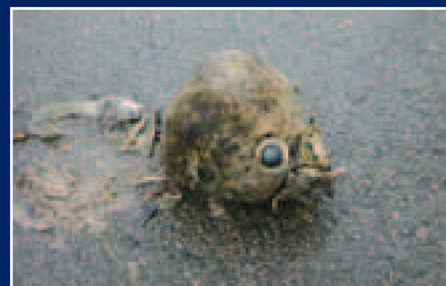
Ахтунг, Германия наступает! Но войны не будет... Gothic, свежий SpellForce: The Order of Dawn, грядущий The Fall: Last Days of Gaia – ролевые и околоролевые проекты в руках аккуратных немцев получаются образцово-показательными. Теперь вот на лихом коне ворвался «Князь Тьмы» (Sacred). Это форменное издевательство – на неделе, когда нужно сдавать номер, курсор судорожно тянется к заветной иконке. Уже в следующем номере – наш подробный рассказ о беспощадном убийце времени – новой немецкой «дьябле».

UNREAL TOURNAMENT 2004 И BATTLEFIELD: VIETNAM

Сразу два монстра многопользовательской игры в течение одной недели – это многовато даже для проверенных бойцов «СИ». Два таких разных и самодостаточных проекта бьются за место под мультиплеерным солнцем. Кто победит, выяснится уже скоро.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Технологическую демо-версию «Сталкера» мы уже видели не раз, настало время посмотреть на геймплей. Специально для этого наш корреспондент посетил киевскую штаб-квартиру



GSC Game World и, рискуя здоровьем, проинспектировал Чернобыльскую Зону.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Доблестному Саманоске предстоит еще раз сразиться с демонами, и помочь ему в этом может лишь бравый французский полицейский (внешность которому подарил сам Жан Рено!). Герои путешествуют из будущего в прошлое, посетят и знакомый нам сейчас Париж, и – главное! – средневековую Японию. Впервые используется полностью трехмерный графический движок, однако локации от этого стали лишь краше. Мы изучаем японскую версию игры, и в следующем номере расскажем вам о результатах эксперимента.

BLOODRAYNE 2

Мрачная вампирская эстетика первой части пришлась геймерам по душе. Вторая обещает стать сиквелом по принципе «кашу маслом не испортишь». Можно долго рассуждать о возросшем количестве полигонов, о новом сюжете, об интересных спецприемах, но вполне достаточно одного факта: грудь Рэйн увеличилась как минимум на размер. Об остальном узнаете через две недели.

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Самая неоднозначная игра серии за последние годы. Она смутно напоминает то Final Fantasy IX, то Dark Chronicle, есть определенное сходство с Kingdom Hearts и Phantasy Star Online. При близком же рассмотрении выясняется, что на самом деле ничего подобного мы еще никогда не видели. Наш эксперт по японским ролевым играм проводит дни и ночи за GameCube, пытаясь разобраться, ругать или же хвалить надо «извращенцев» из Square Enix.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

Внимание!!!

С 1го февраля ОТКРЫТА ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА



на журнал

СТРАНА ИГР

на второе полугодие 2004 года
во всех отделениях связи России

Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России" и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"





"Страна Игр + CD" Индекс 88167
"Страна Игр + DVD" Индекс 88767

Подписка по Региональному Каталогу Газет и Журналов Межрегионального Агентства Подписки



"Страна Игр + CD" Индекс 16760
"Страна Игр + DVD" Индекс 16762

(game)land

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 157)


LG
Digitally yours
FLATRON™
freedom of mind
FLATRON
LG
FLATRON F700P
Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс
Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU
Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕТОН (095) 956-3819; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



СТРАНА ИГР
The way it's meant to be played™
nVIDIA.
GeFORCE™ FX
THE DAWN OF CINEMATIC COMPUTING
CINEMATIC COMPUTING
©2002 NVIDIA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



СТРАНА ИГР
ГНОМЫ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
ЮНИТЫ
1. Титан 2. Ополченец 3. Наблюдатель 4. Воин 5. Защитник 6. Лучший 7. Уничтожитель 8. Старейшина 9. Жрец-воитель
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб 2. Средний штаб 3. Большой штаб 4. Кузница 5. Зал лунного серебра 6. Великая оружейная 7. Святилище 8. Каменоломня 9. Хижина каменотеса10. Шахта 11. Плавильня 12. Свиноферма 13. Склад 14. Шахта лунного серебра
РЕСУРСЫ
1. Камень 2. Железо 3. Пища 4. Лунное серебро
ЭЛЬФЫ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
Союз с людьми и гномами
ОБОРОНА
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб
2. Средний штаб
3. Большой штаб
4. Оружейная
5. Палаты немощных
6. Зал лучников
7. Зал Древних
8. Железная оружейная
9. Хижина дровосека
10. Мастер лесоруб
11. Лесопилка
12. Лесник
13. Хижина охотника
14. Гильдия охотников
15. Хижина собирателя
16. Склад
17. Собиратель лэнья
18. Башня лучников
19. Повелитель мороза
ЮНИТЫ
1. Титан
2. Следопыт
3. Страж
4. Лучник ветра
5. Целитель
6. Заклинатель зимы
7. Друид
8. Скиталец
9. Защитник
10. Рабочий
РЕСУРСЫ
1. Дерево
2. Пища
3. Лэнья
4. Железо
ЛЮДИ
МОНУМЕНТ
ШТАБЫ
ЮНИТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ
ИСТОЧНИКИ, ПОСЛЕДУЮЩАЯ ОБРАБОТКА
РЕСУРСЫ
ОБОРОНА
ЮНИТЫ
1. Титан
2. Доброволец
3. Следопыт
4. Стрелок
5. Жрец
6. Чародей
7. Менталист
8. Пехотинец
9. Паладин
10. Рабочий
СТРОЕНИЯ
1. Малый штаб
2. Средний штаб
3. Большой штаб
4. Кузница
5. Стрельбище
6. Храм света
7. Академия
8. Большая оружейная
9. Каменоломня
10. Хижина дровосека
11. Лесопилка
12. Шахта
13. Плавильня
14. Хижина охотника
15. Животноводство
16. Хижина рыбака/Гильдия рыбаков
17. Зерновая ферма
18. Склад
19. Святилище арайи
20. Арбалетная башня
21. Белая Рука
РЕСУРСЫ
1. Камень
2. Дерево
3. Железо
4. Пища
5. Арайя
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
PHENOMIC
SpellForce
THE ORDER OF DAWN
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СИЛЫ СВЕТА


Interplay
Fallout
BROTHERHOOD
OF STEEL
EAT
PARK
Fallout
BROTHERHOOD
OF STEEL
СТРАНА
ИГР


Тормозилки
– НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!
СТРАНА ИГР
Boolat
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА

АПРЕЛЬ 2004

#7|160

RISE TO HONOUR || ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ || GRAN TURISMO 4 || BEYOND DIVINITY || JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING || ОСАДА

СТРАНА ИГР